Govert Westerveld

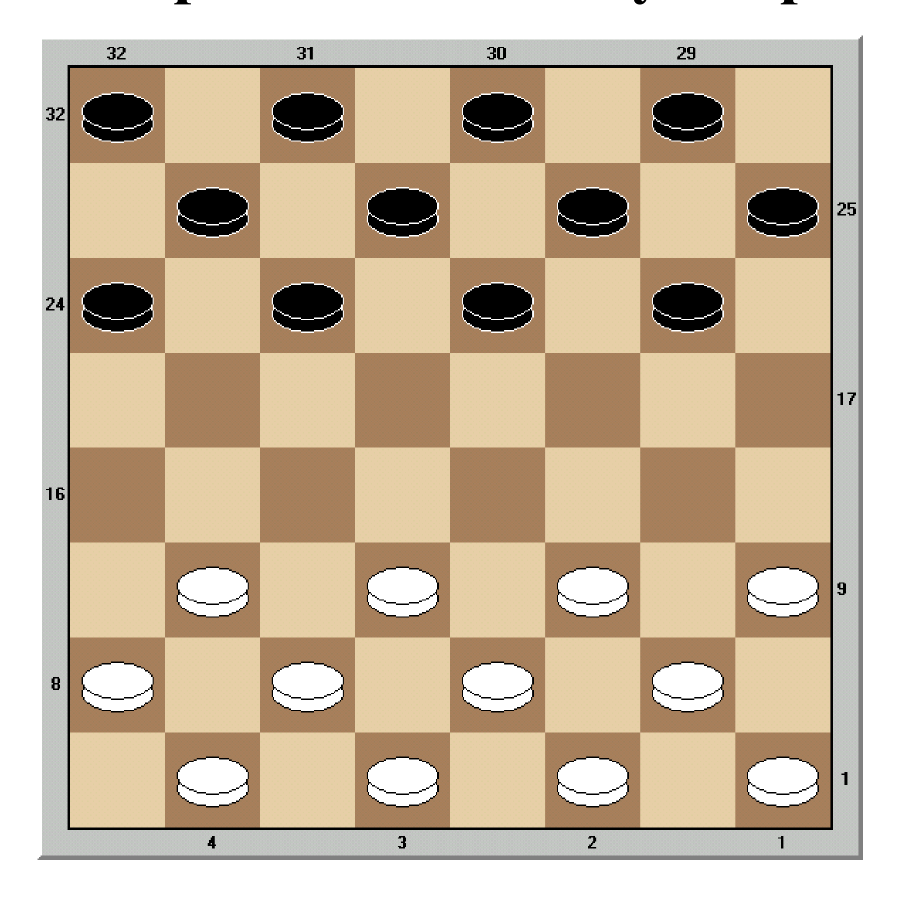
Damas Españolas

Principios elementales y Golpes



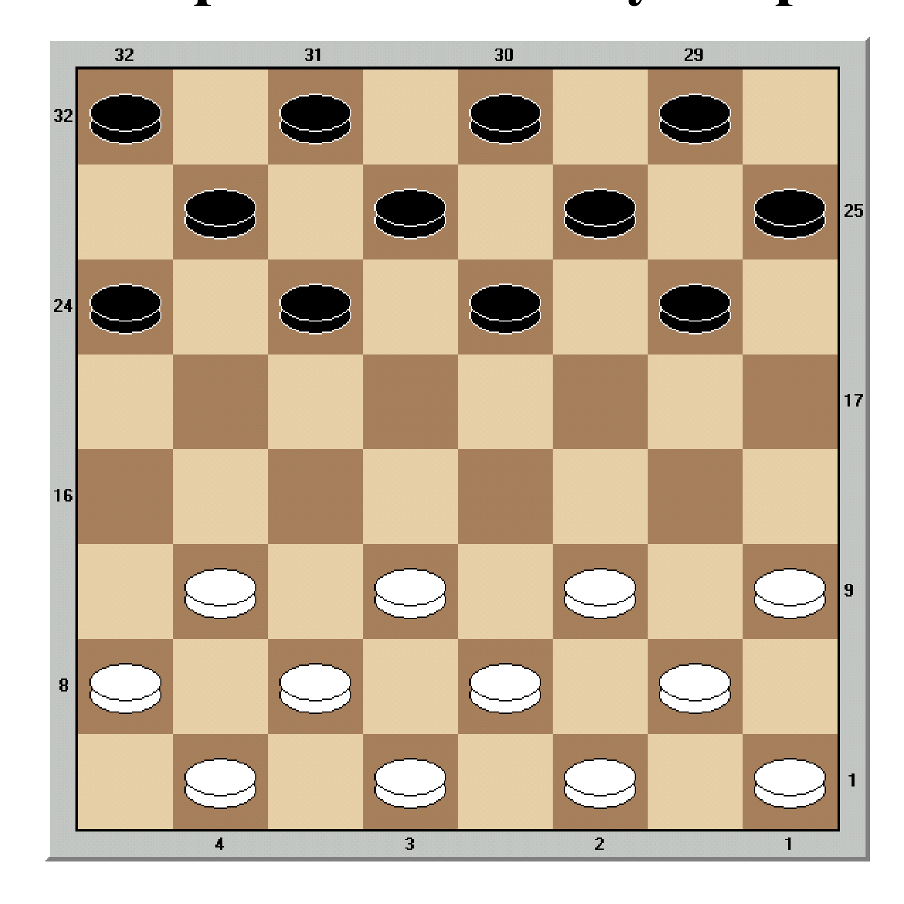
Tomo III

DAMAS ESPAÑOLAS:
Principios elementales y Golpes



TOMO III
Govert Westerveld

DAMAS ESPAÑOLAS: Principio elementales y Golpes



TOMO III

Govert Westerveld

Damas Españolas: Principios elementales y Golpes. Tomo III
© Govert Westerveld
Academia de Estudios Humanísticos de Blanca (Murcia) Spain

ISBN: Ebook: None
ISBN: 978-1-794-04933-8 For soft cover of KDP Amazon
Imprint: Independently published

DEDICACIÓN

En memoria de esta gran reina de España: Isabel la Católica

La nueva dama poderosa (reina) en el ajedrez moderno (1475) y nuevo juego de las damas (El juego de alquerque con 12 peones sobre un tablero de ajedrez con la nueva dama poderosa, 1495) estaba basada en la reina Isabel la Católica.

Prólogo

El juego de damas, popular en más de 40 países, se desarrolla actualmente mediante varios sistemas utilizando para ellos tableros de diferente número de casillas: 64, 100 y 144. El más ampliamente utilizado en el mundo, denominado “juego universal”, se practica en el tablero de 100 casillas, tanto a nivel popular como de campeonatos mundiales, que por otro lado, suelen ser habitualmente una pugna entre dos países: Rusia y Holanda.

Cuando en 1963 fui campeón juvenil de Holanda tuve la fortuna de coincidir con grandes jugadores que posteriormente llegaron a ser campeones mundiales tales como: Ton Sijbrands (campeón juvenil en 1964 y campeón del mundo de los seniores en 1972 1975) y Harm Wiersma (campeón juvenil en 1966 y campeón del mundo de los seniores en varios años entre 1976 y 1984). Razones personales y una pronta emigración en 1974, me hicieron perder prácticamente el contacto con el mundo damístico de competición. Fue el gran maestro Harm Wiersma, quién me sugirió introducir el juego universal en España. Este proyecto supuso para mí un auténtico revulsivo de trabajo, y así comencé a estudiar en primer lugar las características propias del juego español. La primera y principal particularidad es que se juega en el tablero de 64 casillas, el mismo empleado para la práctica del ajedrez, lo que le confiere una particularidad propia Comprobé igualmente, la no existencia de clubes deportivos de damas, y finalmente que la afición por el juego estaba desapareciendo. Ante ésta situación preferí, más que introducir el juego universal, intentar salvar la variedad española del juego de damas.

Gracias a Dn. Antonio Pérez (Orihuela) logré contactar con Dn. Víctor Cantalapiedra Martin (Valladolid), gran jugador y bibliófilo, cuya enorme colaboración me permitió introducirme en los secretos del juego de damas "a la española", y conocer asimismo la gran riqueza bibliográfica que sobre el tema existía en España. Mi interés por la historia y desarrollo de este juego crecieron enormemente, e incluso hube de cambiar mis conceptos sobre el origen del mismo. Puede pensarse en un principio que el juego tiene su origen alrededor del siglo XV en el reino de Aragón (zona de Valencia) Se conocía en aquel momento con el nombre de "juego del marro", "marro de punta", o "el ingenio" Es a partir de 1650 cuando pasó a denominarse definitivamente "juego de las damas" o simplemente "juego de damas", Fue por tanto muy triste para mi comprobar que n el país que podía haber sido el origen de éste deporte se perdiera desgraciadamente en el olvido; he mencionado la palabra deporte ya que es así como está considerado en múltiples países, entre ellos Holanda, en el que incluso existen subvenciones del Ministerio de Cultura para su desarrollo.

Parece evidente que el juego llegó a los Países Bajos procedente de España, a causa de las campañas militares que se esarrollaron en Flandes ente 1568 y 1648, por ello resultaba aún más curioso el hecho de que hubiera alcanzado tal desarrollo en éstos países, hubiese prácticamente desaparecido en España. Puede suponerse que esto es debido a la no existencia de una bibliografía adecuada y atractiva sobre el tema, puesto que incluso la última obra escrita en España sobre éste juego se publicó en 1904 siendo su autor el Dr. Manuel Cárceles Sabater, jugador y político prominente. Esta obra, de gran clase en su tiempo, no atraería en lo más mínimo a la juventud actual debido a lo tedioso de su desarrollo y contenido, dirigido fundamentalmente a jugadores experimentados.

Surge por tanto la necesidad de una obra sencilla y atractiva para la juventud, que permita conocer el juego y facilitar de este

modo el desarrollo de la capacidad intelectual del joven. Los esquemas de éste libro están basados en la metodología de la literatura holandesa referida al juego de las damas y en las obras del gran maestro ruso Vladimir Kaplan. En su contenido se describe la variedad del juego que hemos denominado antes: “a la española”, es decir, sobre el tablero de 64 casillas y 12 fichas por jugador. Estos textos sencillos y un gran número de diagramas comentados espero que hagan de esta obra un texto dinámico e interesante, utilizable incluso en los mismos colegios, en los que deportes “científicos” como las damas o el ajedrez, deberían tener una cabida especial. Es mi deseo además, que los amantes de éste juego disfruten con su lectura y que despierte al mismo tiempo un vivo interés por introducir en esta obra una pequeña recopilación de los primeros balbuceos de éste juego tratando de crear una pequeñísima y modesta contribución a la cultura española.

Quiero aprovechar desde aquí la oportunidad de agradecer a mis amigos damistas el apoyo prestado durante la preparación de este libro; muy especialmente a mi amigo, el gran maestro Victor Cantalapiedra Martin de Valladolid, sin cuya aportación de datos, estimulo y apoyo la realización de esta obra dificilmente hubiera sido posible.

Govert Westerveld

ÍNDICE


Isabel la Católica
La Reina de las Damas

1 PRINCIPIOS ELEMENTALES

En este libro describimos el plan estratégico de los principios elementales: jugadas – peticionarias, de reclamo, forzadas, silenciosas, de reposo, de puente y golpes entre ellos.

1.1 Jugadas

1.1.1 Jugadas peticionarias (Atacar un peon adversario abierto)

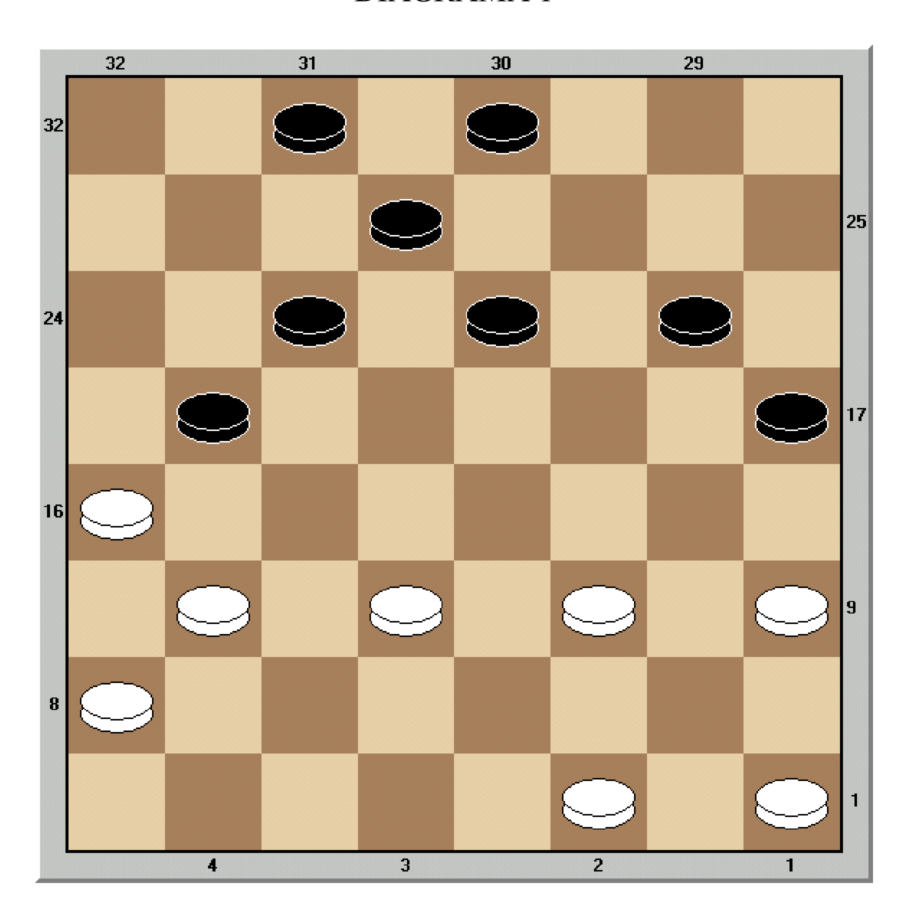
Un aspecto importante a considerar son las jugadas peticionarias factibles de hacer cuando ataquemos un peón abierto del adversario. (Un peón abierto es el que está situado delante de una casilla sin ocupar).

Nunca hay que olvidar que el adversario, en el momento que ve atacado su peón, puede optar por dos jugadas de reposo para realizar, siendo precisamente en uno de estos movimientos cuando puede sacar provecho. Para atacar un peón adversrio abierto con peón o dama existen dos posibilidades:

1. colocación de tu peón detrás del peón adversario;
2. colocación de tu peón entre dos peones adversarios. (Luneta)

Esto lo aclaramos mediante algunos diagramas. Si en el diagrama 1 las blancas se apuestan detrás del peón adversario y piensan ganar un peón con 12.15, las negras realizan las sorprendentes jugadas libres 21-18 y 18-13. Es decir, si intentas capturar una ficha adversaria abierta, no olvides prever al menos dos jugadas de tu adversario.

DIAGRAMA 1



Un caso similar vemos en el diagrama 2 donde las blancas quieren apostarse detrás del peón adversario e intentan ganar un peón con 7-12, jugando las negras 18-13 y 13-9, ganando así la partida.

DIAGRAMA 2

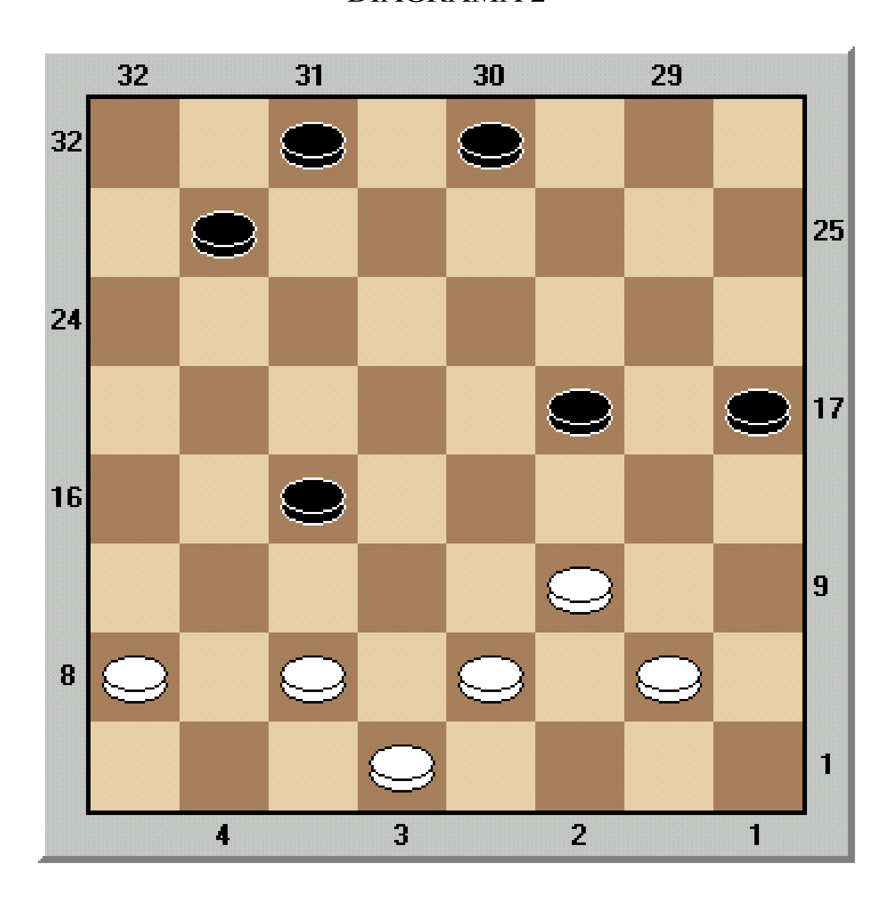
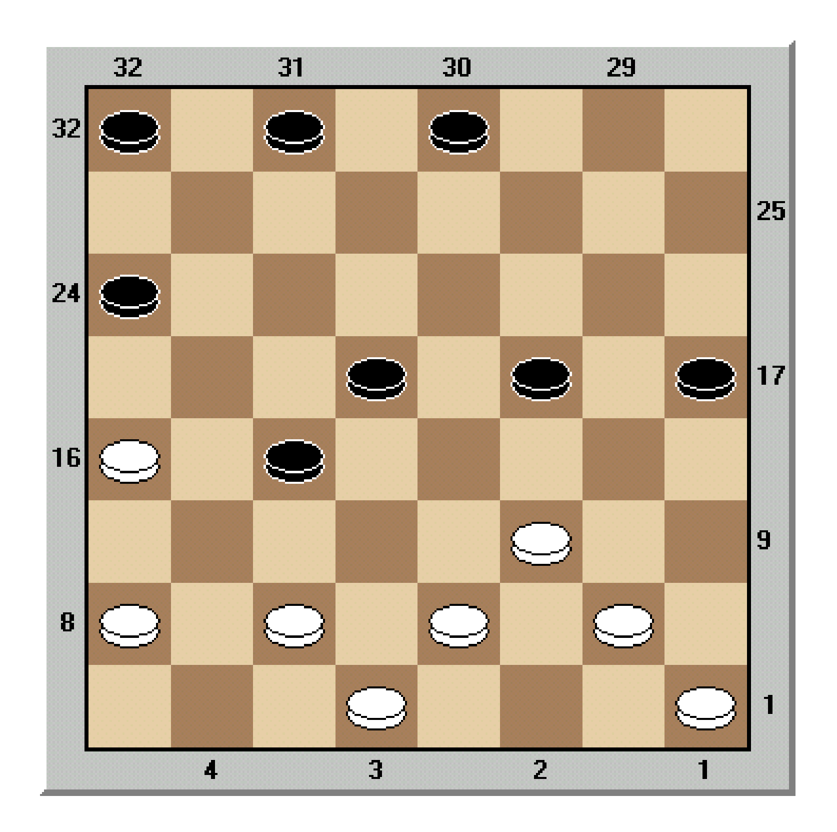
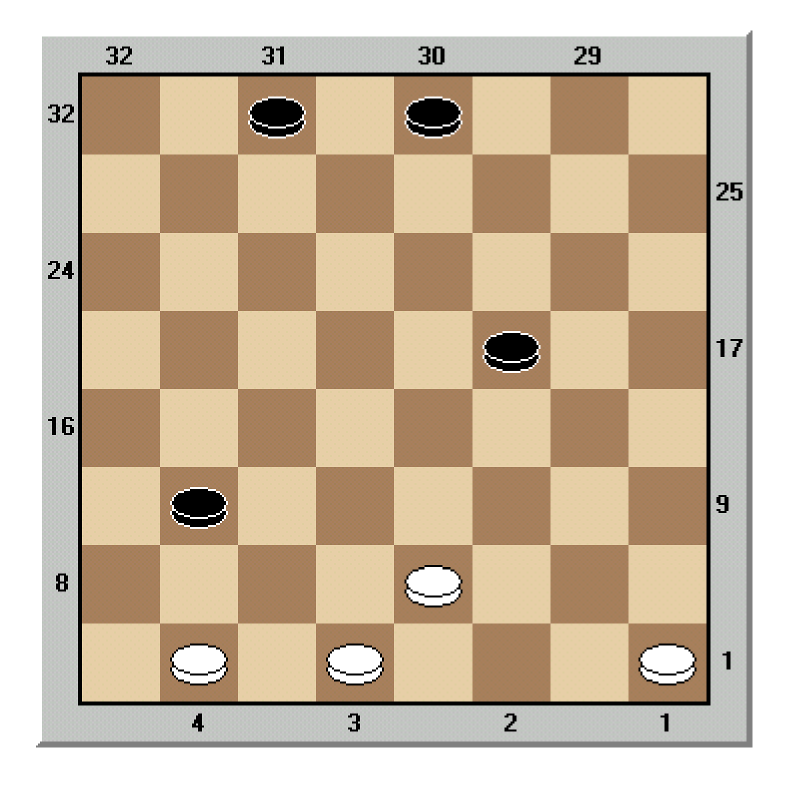


DIAGRAMA 3



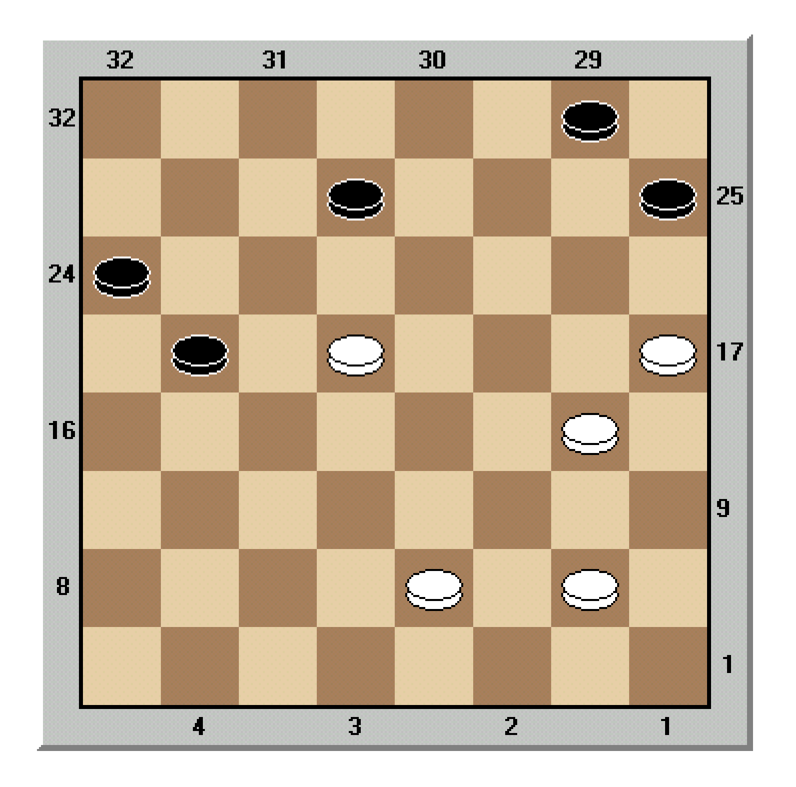
Hasta la posición del diagrama 3, las blancas no se pueden colocar detrás del peón adversario mediante 7-11, ya que otra vez tienen las negras algo en su manga con (24-20) 16x23 (18-13) 11x20 y (13-9) ganando así la partida. Por eso, antes de intentar ganar un peón adversario con un ataque, prevee dos movimientos al menos en posiciones fáciles. Si las posiciones son algo más dificiles, debes prever hasta 3 e incluso más.

DIAGRAMA 4



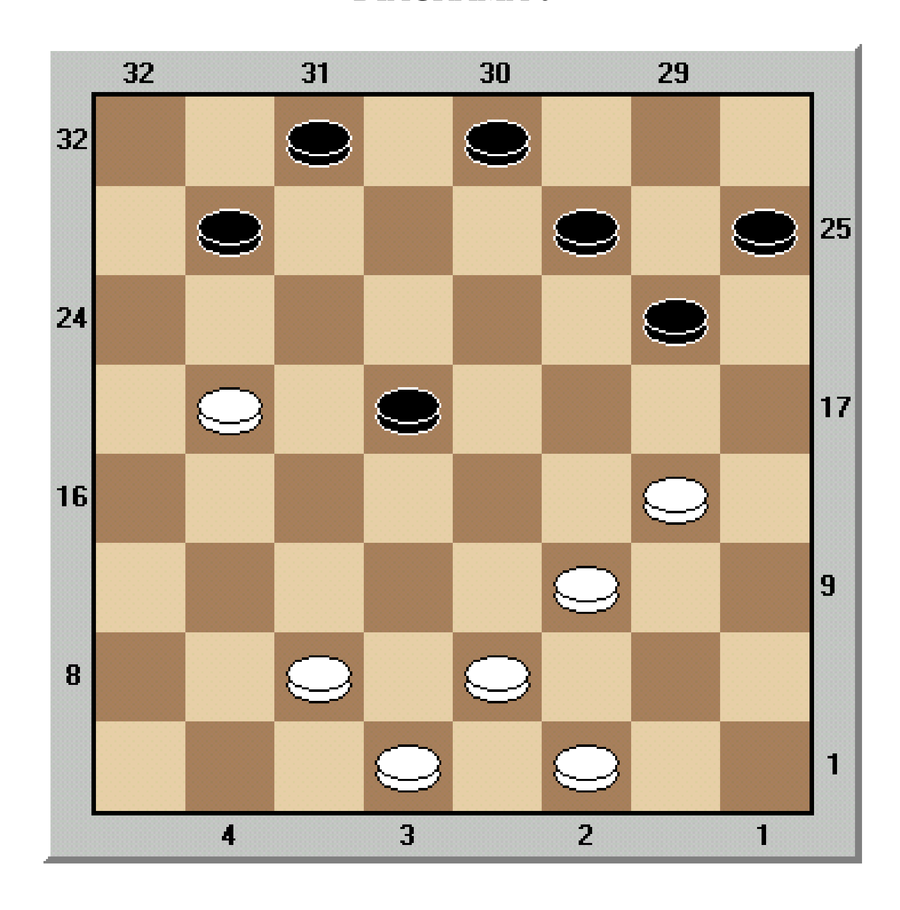
Existen situaciones en las cuales las negras consiguen dama mediante unas jugadas de reposo ingeniosas; un ejemplo lo vemos en el diagrama 4. Si las blancas se apuestan detrás del peón adversario 12 con su jugada 4-8, las negras se sitúan entre dos peones blancos y se meten en dama mediante (18-14) 8x15 (14-11) 6-10 obligado (11-6), no logrando evitar las blancas este hecho porque la siguiente jugada de las negras es 6-2!

DIAGRAMA 5



Hasta ahora hemos hablado de la colaboración de nuestro peón detrás del peón adversario y ahora estudiaremos ejemplos de colocación entre dos peones adversarios. En el diagrama 5 las blancas no se pueden situar entre los dos peones negros para intentar conseguir dama con su jugada 19-23, ya que las negras tienen previsto un lance de reposo con: (20-16) 23x30 (29-26) 30x21 (25x2) perdiendo las blancas.

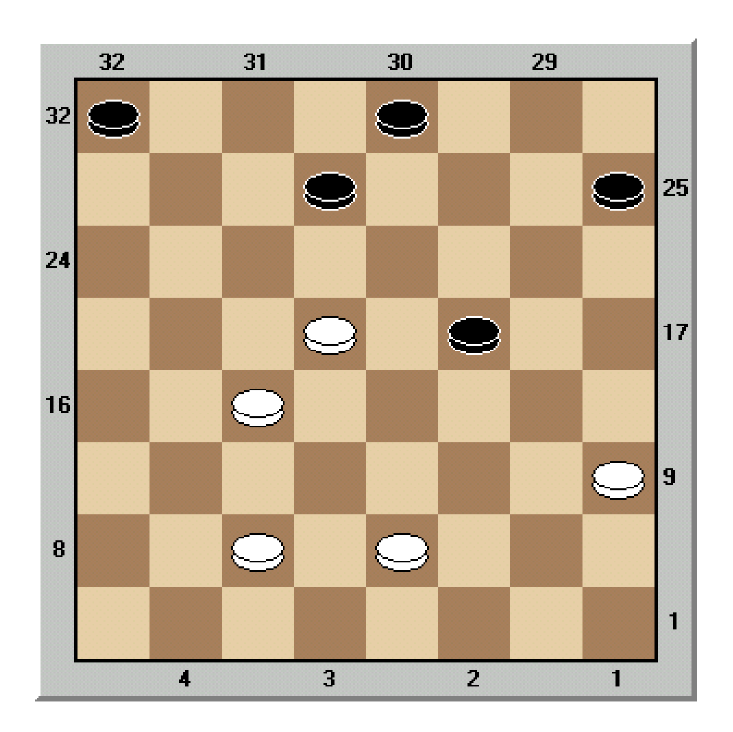
DIAGRAMA 6



Algo similar ocurre en el diagrama 6. Si las blancas se sitúan entre las dos fichas negras con la jugada 20-23 las negras ganan con el siguiente lance de reposo: (26-22) 23x32 (30-27) 32x14 (22-18) 13x22 (27x4)!

Tambien en la posición 7 sucede algo similar. Si las blancas intentan meterse en damacolocándose con su jugada 19-22 entre dos peones negros, las negras ganan con (25-21) 22x31 (21-17) 31x13 (17x3)!

DIAGRAMA 7



Con todos estos ejemplos se demuestra claramente que antes de intentar ganar un peón o meterse en dama colocándose detrás de un peón o entre dos peones adversarios conviene siempre prever con antelación al menos dos jugadas de reposo del oponente. El rival no tiene la intención de regalarte fácilmente un peón, casi siempre existe una combinación escondida en su posición. ¡O sea, no caigas en los lances de reposo de tu oponente!

1.1.1.1 Ejercicios

Tema: Jugadas peticionarias

¿Qué celada nos tienen preparadas las negras cuando efectuemos estas jugadas peticionarias?

DIAGRAMA 8

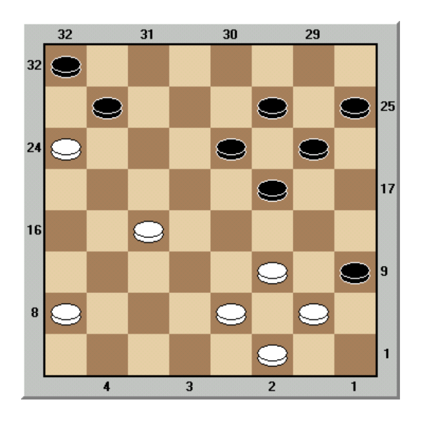
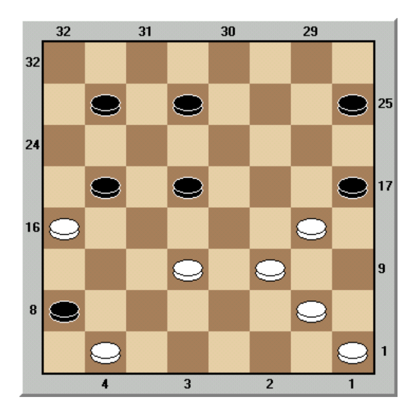


DIAGRAMA 9



¿Qué celada nos tienen preparadas las negras cuando efectuemos estas jugadas peticionarias?

DIAGRAMA 10

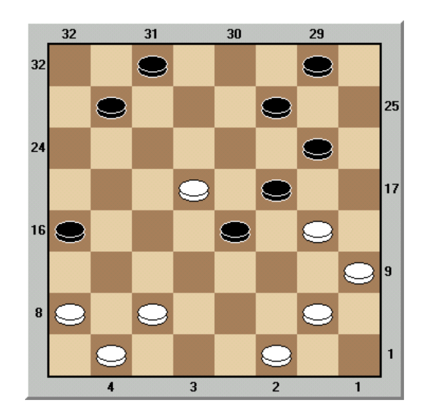
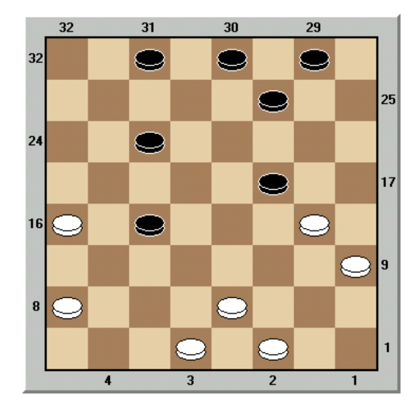


DIAGRAMA 11



¿Qué celada nos tienen preparadas las negras cuando efectuemos estas jugadas peticionarias?

DIAGRAMA 12

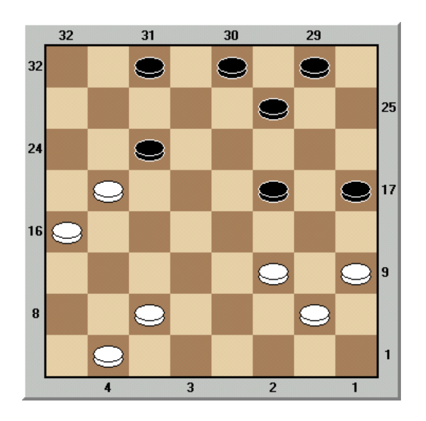
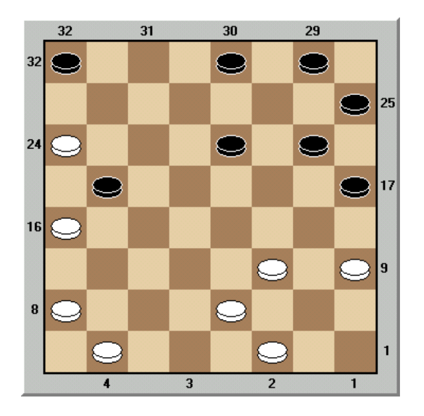


DIAGRAMA 13



1.1.2 Jugadas de reclamo (Armadillas)

Según el criterio de algunos expertos en este noble juego, las jugadas “trampas” son las más bonitas si a continuación se puede efectuar un contragolpe. Lógicamente estas dependen de la posición que tengamos en el tablero, pero no cabe duda de que siempre estarémos satisfechos cuando el adversario inocentemente haya picado en el anzuelo y con un bonito contragolpe podamos ganar la partida.

Vamos a aclarar en que consiste exactamente una armadilla, ya que puede aparecer una jugada de reclamo es una jugada “tramposa” que a primera vista para el adversario parece ser un grave error, del que aparentemente puede aprovecharse con mucha ventaja. En realidad nuestra jugada errónea resultará ser muy buena, siempre y cuando constituya, como hemos dicho, una trampa.

Este movimiento de reclamo se prepara sin perjudiciar en nuestra propia posición, siendo siempre una jugada altamente justificable.

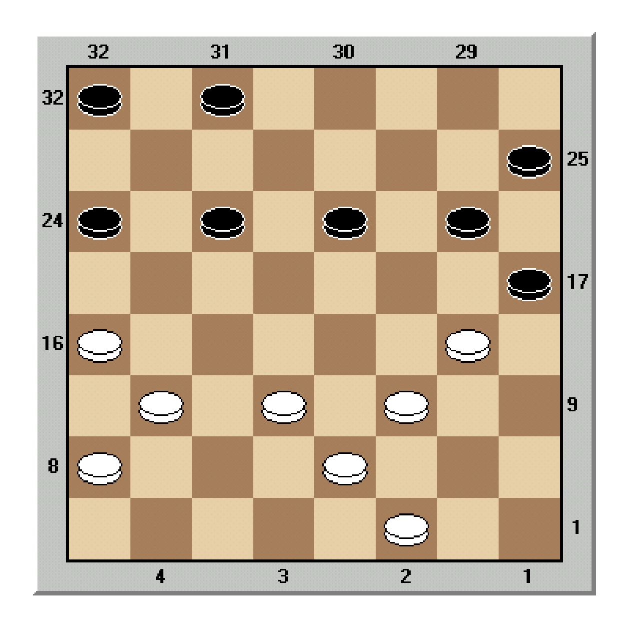
Con frecuencia, es interesante preparar una armadilla, ya que si el adversrio cae en ella podremos ganar la partida, mejorar nuestra posición, o incluso salir de un apuro si estamos en una situación desventajosa. Un movimiento de reclamo se prepara de tal forma que el adversario crea poder obtener una ventaja importante mediante una próxima jugada:

Ficha adversaria detrás de la nuestra.
(Jugadas peticionarias)
Luneta
Ficha adversaria entre dos fichas nuestras.
Realzación de un golpe
Realización de un gambito.
Hacerse dama

A continuación estudiaremos individualmente estas 5 situaciones.

1.1.2.1 Ficha adversaria detrás de la nuestra

DIAGRAMA 14

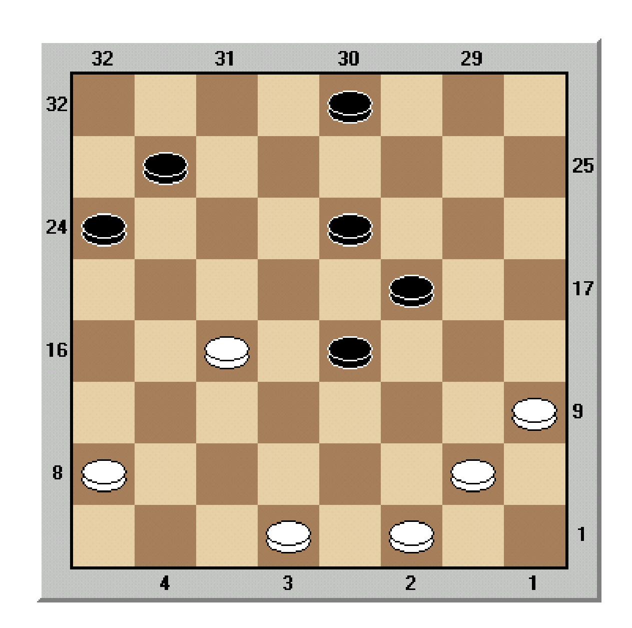


En el diagrama 14 las blancas mueven 9-13 que es una "jugada de trampa", esperandoque las negras hagan 21-18 que es una "jugada peticionaria". Si las blancas no tienen una defensa adecuada pierden la ficha 13, y si las negras piensan ahora ganar un peon con 21-18 perderán, ya que las blancas conseguirán la victoria de dos maneras con su lance de reposo:

1. 12-15 (18x9) 15-20 (24x15) 11x27!
2. 11-15 (18x9) 15-20 (24-15) 12x26!

1.1.2.2 Luneta
(Colocacion de la ficha adversaria entre dos fichas nuestras)

DIAGRAMA 15

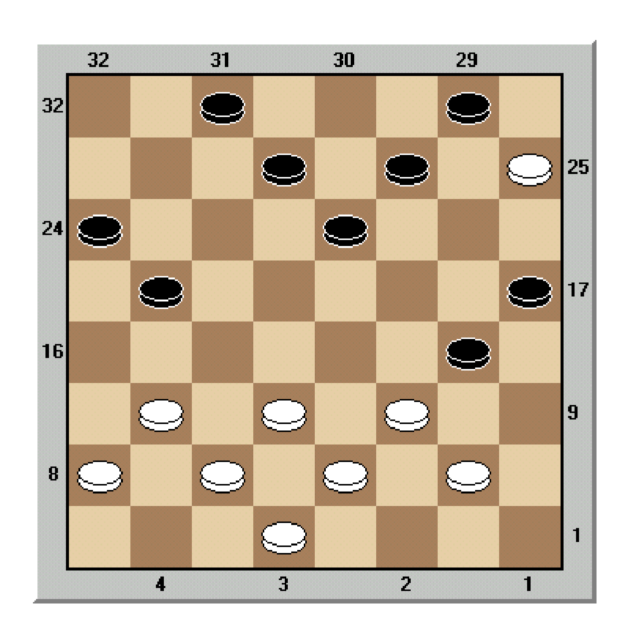


Este tipo de armadilla aparece desarrollado según el diagrama 15. En esta situación podemos jugar 2-6. Si las negras pretenden obtener dama colocando su ficha 14 entre dos nuestras mediante la jugada 14-11 ganaremos fácilmente mediante el lance de reposo:

8-12 (11x2) 12-16 (2x20) 16x32!

1.1.2.3 Realizacion de un golpe.

DIAGRAMA 16



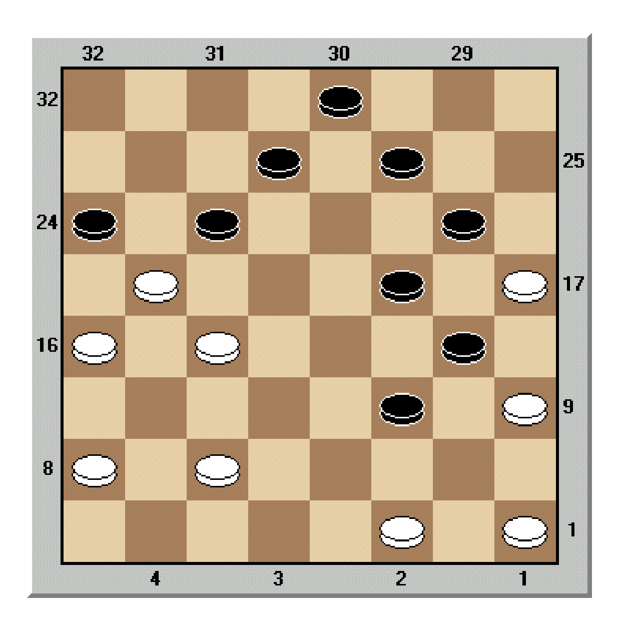
Algunas veces ofrecemos al adversario un golpe. Por ejemplo en el diagrama 16 las blancas pueden realizar como jugada de reclamo 10-14. Con ello, están fortificando su centro y al mismo tiempo la jugada es una trampa susceptible de caer por las negras.

Si de todas formas las negras deciden meterse en dama mediante (13-18) 6x13 (17x1), las blancas la eliminarán metiéndose ellas en dama con un contragolpe: 12-15 (1x12) 7x30 consiguiendo así una posición ganadora en el tablero. En definitivo, como se habia dicho, antes de efectuar un golpe conviene siempre prever con precision las próximas jugadas del contrincante.

1.1.2.4 Realizacion de un gambito

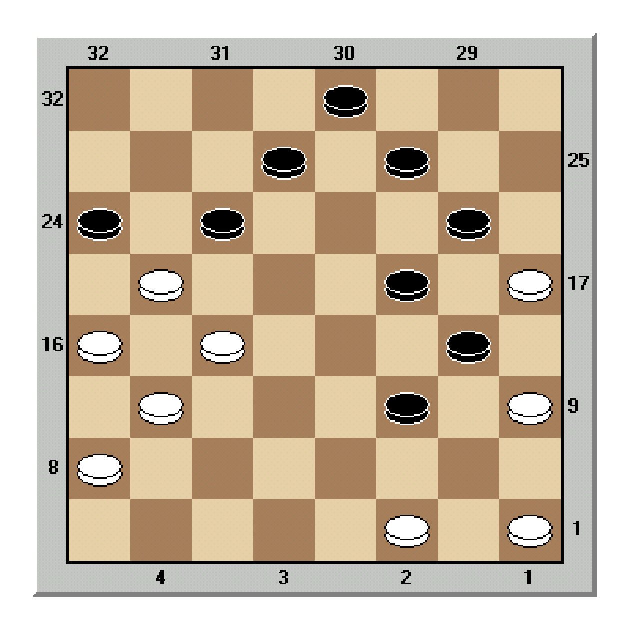
Hay ocasiones durante el juego en que es conveniente provocar del adversario una jugada de reclamo esperando que el contrario caiga en la trampa.

DIAGRAMA 17



Tal ejemplo lo podemos ver en la composición del diagrama 17. Las blancas tienen que mover y pueden conseguir empate con la jugada 15-19 (23x14 la mejor) 20-23 (27x20) 16x23 y las negras deben empatar con (10-6) 2x11 y (14-10) seguido por (10-5). Entonces, y ante dichos planteamientos, en la posición del diagrama 18, ¿Qué pretenden las blancas con su jugada 7-12?

DIAGRAMA 18



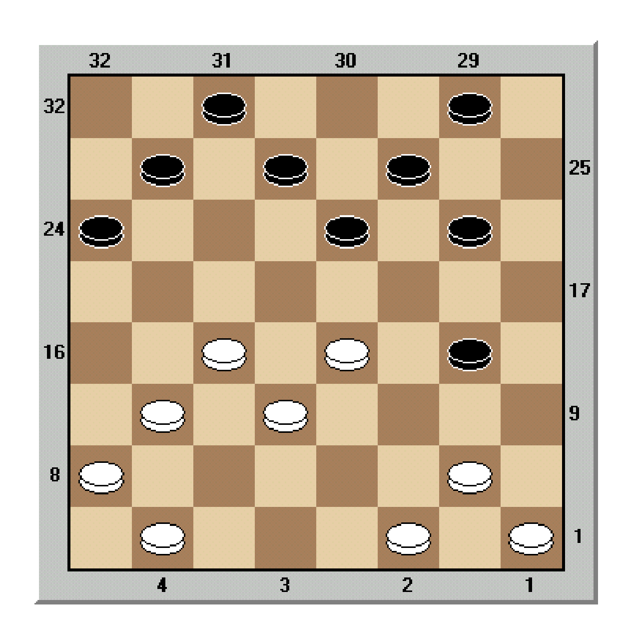
Las negras tienen 3 jugadas de las cuales dos resultan ser ventajosas, pero tienen el inconveniente de que terminarán en un empate. Sin embargo, parece ser que tienen otra muy buena con (10-6) 2x11 y (13-10), no permitiendo a las blancas mover ninguna ficha, ya que han de darlas todas, incluso para entrar en dama darán dos fichas, mediante 15-19 (23x7) 20-23 (27x20) 16x23, ganando fácilmente las negras con dos damas. !El gambito negro parece ser a simple vista eficaz!

Sin embargo las blancas, calculando con mayor profundidad, sorprenderán a las negras, según el diagrama 18 con: 1-5 (10x1) 9-13 (18x9) 11-14 (1x19) 15x31 (24x15) 12x28! Son ahora las blancas las que tienen una posición ganadora, por tanto su movimiento inicial de las blancas 7-12 ha sido una jugada de reclamo muy eficaz!

1.1.2.5 Hacerse dama

Se puede planear una nueva trampa cuando observamos que el adversario se prepara para entrar en dama, o está formando sus posiciones de tal forma que puede atacar y más tarde conseguirlo. Si estamos pendientes de su ataque, tal vez encontramos una defensa eficaz con el fín de efectuar movimientos posicionales y hacer finalmente una jugada de reclamo.

DIAGRAMA 19



Este hecho se observa en el diagrama 19 donde las negras han jugado 17-13 y la situación de los peones blancos es bastante incómoda.

Está claro que a continuación las negras querrán continuar con 13-10, 10-6 y finalmente 6-3, con lo cual entrarán en dama. Así, si queremos frenar la iniciativa de las negrases preciso actuar rápida y eficazmente.

Analizando la posición se deduce la escasez de jugadas contra la de las negras 17-13. Por eso, las blancas preparan en su composición una jugada de reclamo empezando con 14-19, las negras como "reclamo". Las negras ahora no lo piensan dos veces y pretenden ganar por:

(24-20) 15x24 (22x6) 2x15 (13-9)……¡ demasiado rápido!

DIAGRAMA 20

En este momento nos encontramos situados en la composición que figura en el diagrama 20. Las negras han realizado como último movimiento 13-9 y ahora las blancas se meten en dama con:

12-16 (9x2) 11-15 (2x20) 16x30 y ganan.

Estudiemos de forma diferente la composición del diagrama 20. Las negras mueven 28-23 en vez de 13-9; ahora las blancas juegan 12-16 que es una “jugada de reclamo”, intentando provocar que las negras muevan 13-9, después de lo cual las blancas juegan 5-10 forzosamente. Si las negras siguen con 9-5 con la intención de meterse en dama con la siguiente jugada 5-2, las blancas ganarán una ficha o se meten dama así:

10-14! (5-2 ó?) 11-15 (2x20) 14-19 (23x14) 16x30! y ganarán las blancas.

Las “jugadas de reclamo” se presentan constantemente en las partidas y los jugadores de mayor experiencia las perciben con mayor facilidad. Sin embargo, los jugadores novatos caerán más de una vez en estas trampas. Es por eso importante preveer el mayor número de movimientos posibles. En principio te costará algo de trabajo, esto es normal, pero todo es cuestión de práctica.

1.1.2.6 Ejercicios
Jugadas de reclamo

Tema: Prepara una armadilla

DIAGRAMA 21

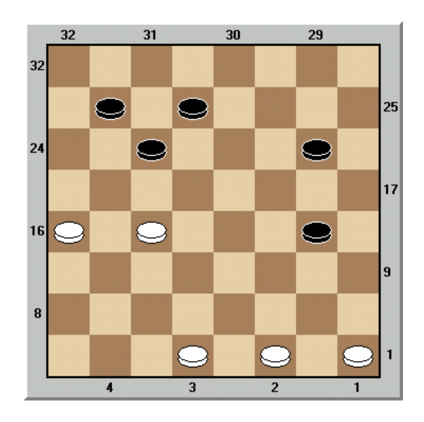
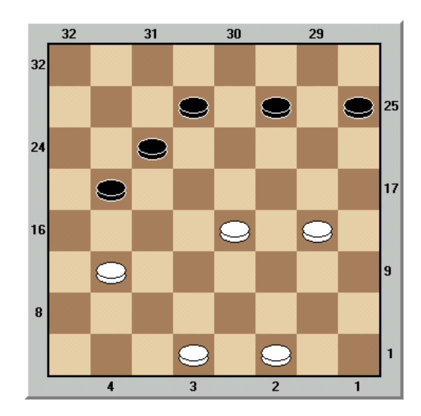


DIAGRAMA 22



Jugadas de reclamo

Tema: Prepara una armadilla

DIAGRAMA 23

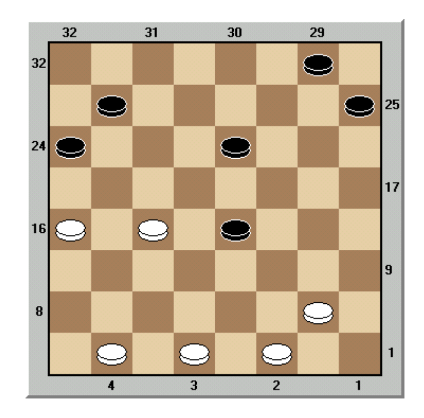
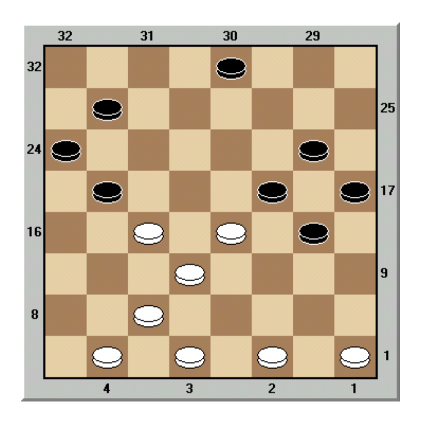


DIAGRAMA 24



Jugadas de reclamo

Tema: Prepara una armadilla

DIAGRAMA 25

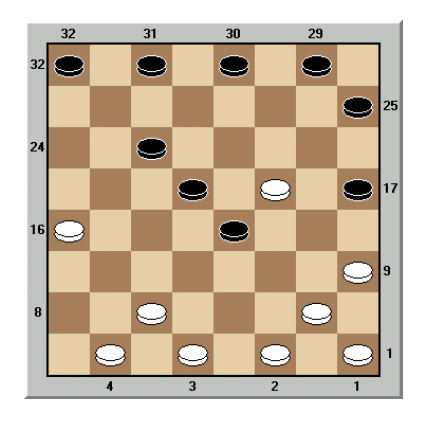
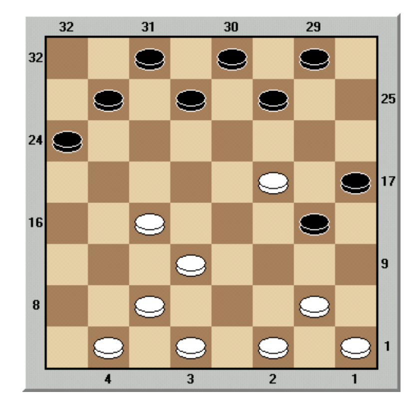


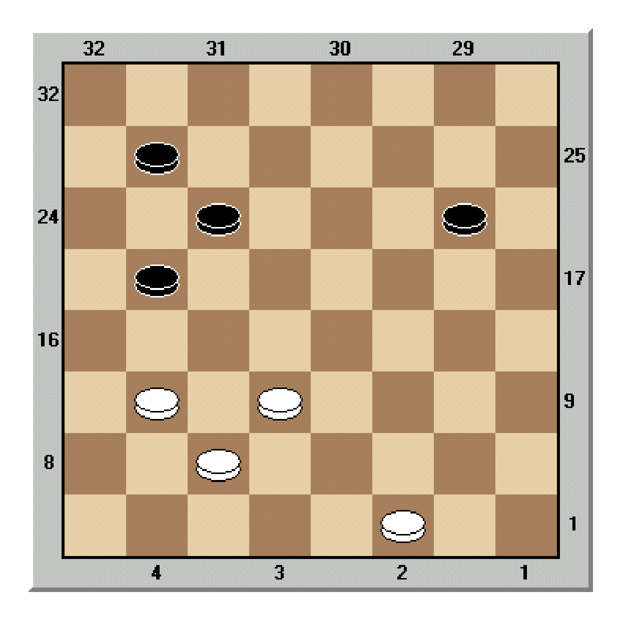
DIAGRAMA 26



1.1.3 Jugadas forzadas

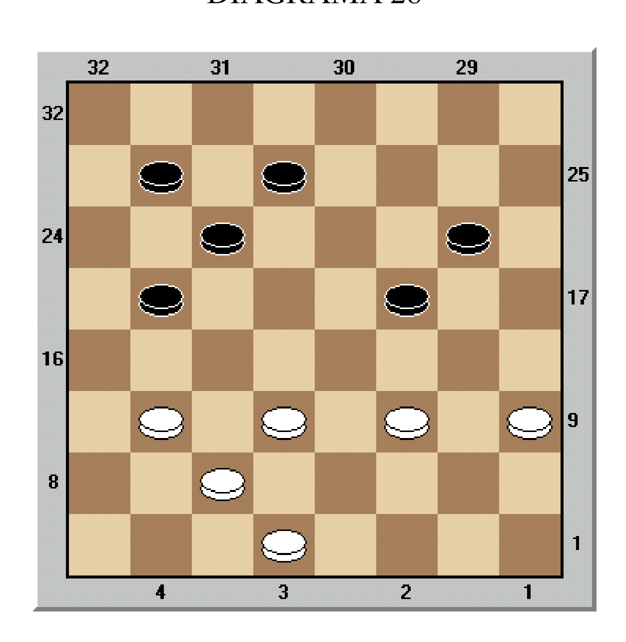
Cuando un jugador consigue una combinación, un ataque, una defensa, etc. Con una serie de jugadas forzosas (o sea, las que dejan al adversario una sola respuesta posible) suscita el entusiasmo de todos los apasionados del juego. Por lo tanto, hay situaciones en las que el adversario debe dar una respuesta forzosa. Tal movimiento puede ser la única jugada que le quede o tenga que realizarla por obligación a pesar de tener otras posibilidades de movimiento que están impedidas en este momento. De este modo obligamos al adversario a “ayudarnos forzosamente” en la realización de nuestro plan o estrategia. Mediante sus respuestas forzosas intentaremos dar un giro total a la posición que hay en el tablero.

DIAGRAMA 27



En el diagrama 27 las blancas mueven 12-15, obligando las negras a contestar forzosamente con 20-16 ó 28-24, a no ser que quieran perder sus dos fichas, y que las blancas con su "jugada peticionaria" 12-15 amenazan comer con 15x31. Una vez - efectuada la "jugada forzosa" 20-16 ó 28-24, las blancas mueven 15-19 ganando un peón y la partida.

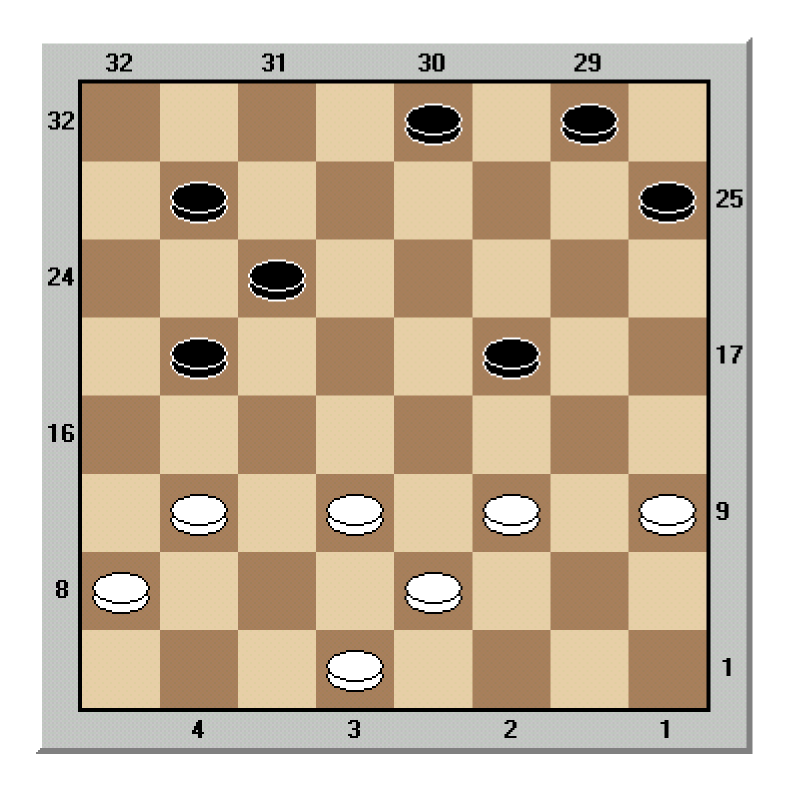
DIAGRAMA 28



Otro ejemplo:

En el diagrama 28 las blancas realizan la "jugada peticionaria" 10-13 y las negras deben continuar forzosamente con 27-22. Las blancas contestan con 13-17 ganando un peón y más tarde la partida.

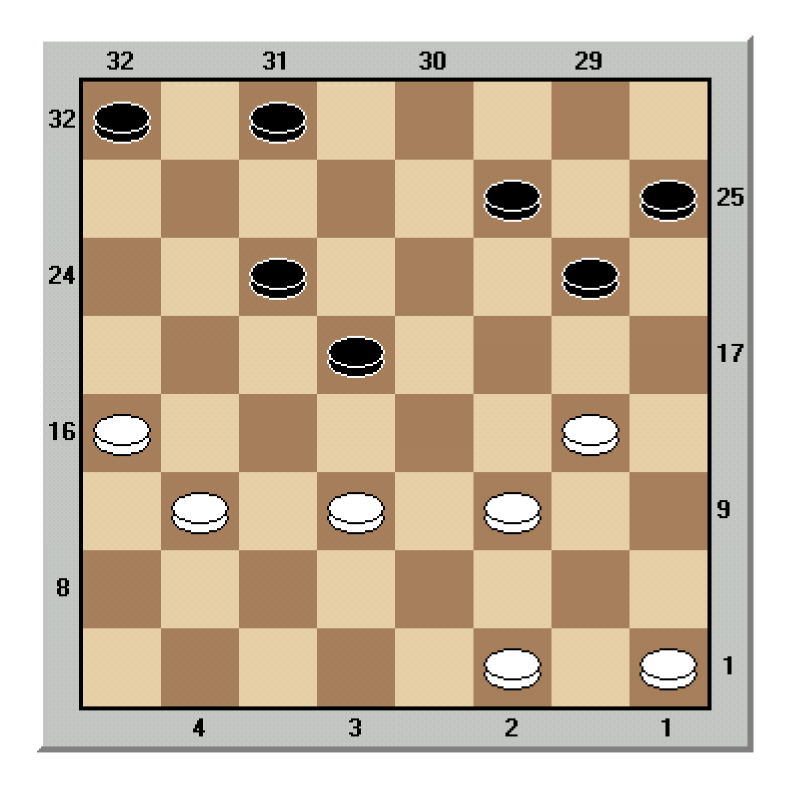
DIAGRAMA 29



En el diagrama 29 observamos que si las blancas mueven 10-13 obligan a las negras a 30-26, ya que de otra manera perderán su ficha 18. Sin embargo, si las negras hacen la "jugada forzada" de 30-26 las blancas entran en dama mediante:

13x22 (26x19) 12-15! (19x12) 08x31!

DIAGRAMA 30



Parece que en el diagrama 30 las negras poseen una defensa perfecta con sus peones 31 y 32. No obstante, son las blancas las que desplazarán forzosamente el peón 31 hacia 27, mediante: 11-15 (26-22, forzoso) 15-20 (31-27, forzoso) y ahora 20-24! No pudiendo evitar las negras, que sus oponentes, con sus siguientes movimientos 24-28 y 28-32 entren en dama.

1.1.3.1 Ejercicios

Tema: Jugadas forzosas

DIAGRAMA 31

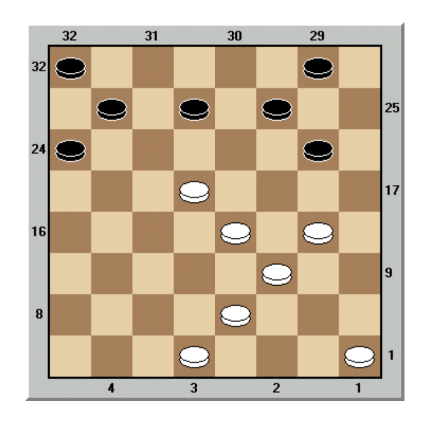
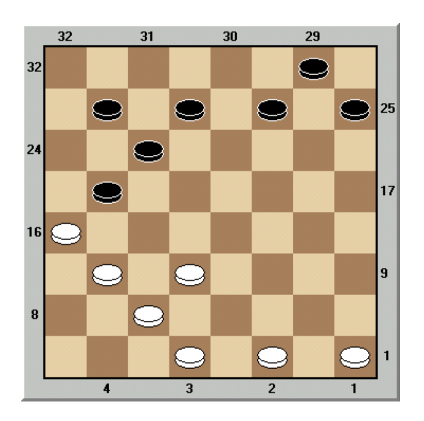


DIAGRAMA 32



Tema: Jugadas forzosas

DIAGRAMA 33

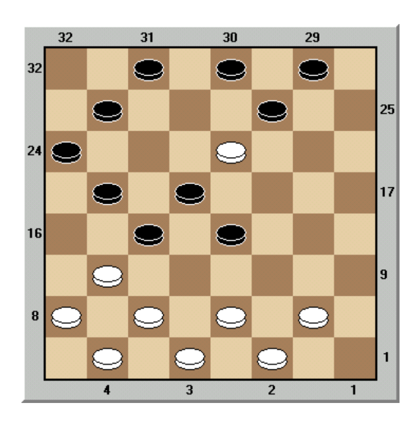
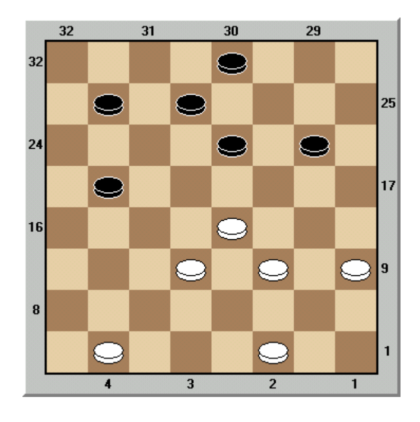


DIAGRAMA 34



Tema: Jugadas forzosas

DIAGRAMA 35

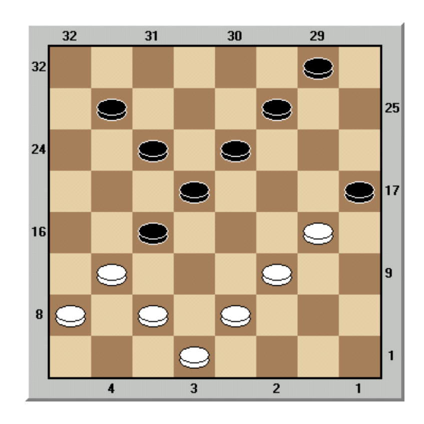
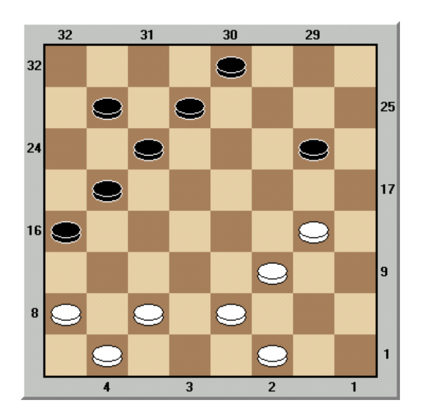


DIAGRAMA 36



1.1.4 Jugadas silenciosas

Cuando efectuamos una jugada que en sí no es una amenaza directa al peón adversario, pero impide el siguiente movimiento al contrincante por un golpe, hablamos de una “jugada silenciosa”.

La fuerza de un movimiento silencioso será descubierta por el adversario cuando al mover su peón se vea obligado a elegir entre varias malas respuestas. La “jugada silenciosa”, sin ser activa, tiene como fín la conquista de fichas del adversario.

La mayor dificultad que puede experimentar un jugador ante una jugada silenciosa es la falta de tiempo o movimientos. Jugando forzosamente está ofreciendo a su contrincante la oportunidad de vencer con una acción ganadora; un golpe por ejemplo.

DIAGRAMA 37

En el diagrama 37 las blancas realizan una “jugada silenciosa” con 10-13! Las negras no tienen una buena respuesta, porque si mueven (21-17) las blancas juegan 2-5 (17x9) 5x30 y ganan.

A veces se presenta una “ jugada silenciosa” múltiple que pone en funcionamiento al mismo tiempo varias amenazas, sin que el adversario tenga respuestas defensivas.

Un ejemplo práctico:

DIAGRAMA 38

32 31 30 29
32
25
24
17
16
9
8
1
4 3 2 1

¡En el diagrama 38 el último movimiento silencioso de las blancas 15-19 es muy fuerte!

Las negras no pueden mover:

1. (31-27) a causa de 19-22 (26x10) 6x31 con dama!

2. (23-20) a razón de 19-23 (28x10) 6x29 con dama!

Queda una única contestación con (28-24) 19x28 (24-20) 9-13 (18x9) 28-31, ganando las blancas.

En este caso 15-19 ha sido un movimiento ganador en ambas variantes.

1.1.4.1 Ejercicios

Tema: Jugadas silenciosas

DIAGRAMA 39

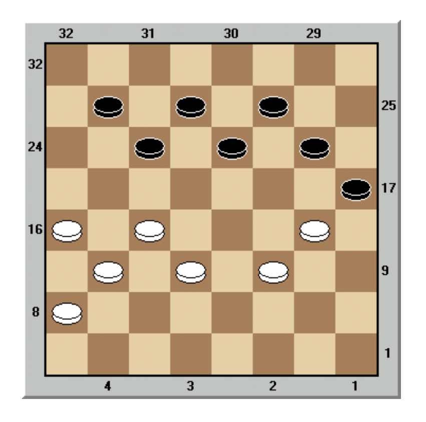
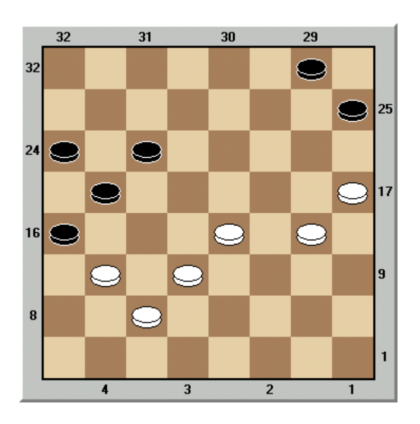


DIAGRAMA 40



Tema: Jugadas silenciosas

DIAGRAMA 41

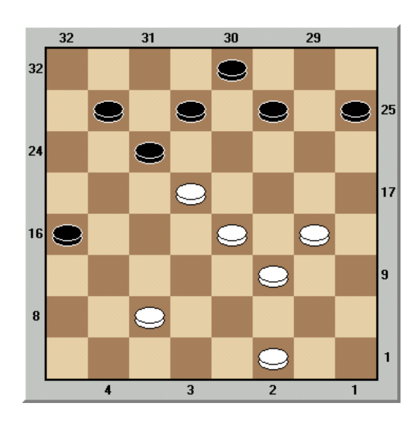
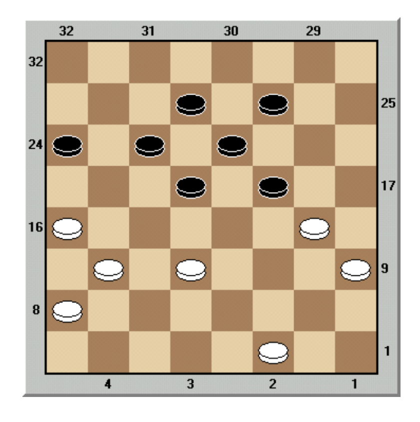


DIAGRAMA 42



Tema: Jugadas silenciosas

DIAGRAMA 43

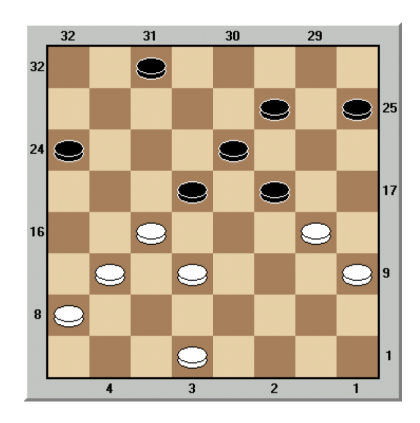
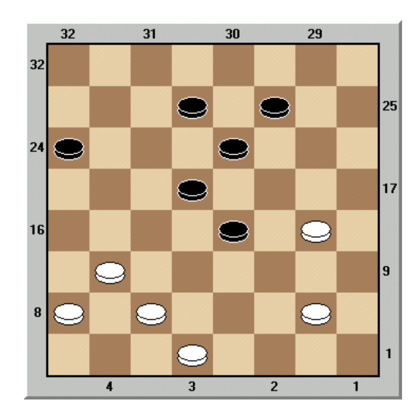


DIAGRAMA 44



1.1.5 Jugadas de reposo

En las páginas de “Jugadas peticionarias” hemos detallado claramente las que son jugadas de reposo (movimientos libres).

Recordamos que en ese capítulo hemos hablado de:

A. Colocación de tu peón detrás del peón adversario.
B. Colocación de tu peón entre dos peones adversarios. (Luneta)

Sin embargo en aquel capítulo hemos hecho solamente énfasis sobre nuestro ataque, pero conviene que nos situemos ahora al otro lado del tablero y dejemos atacar al adversario nuestra posición.

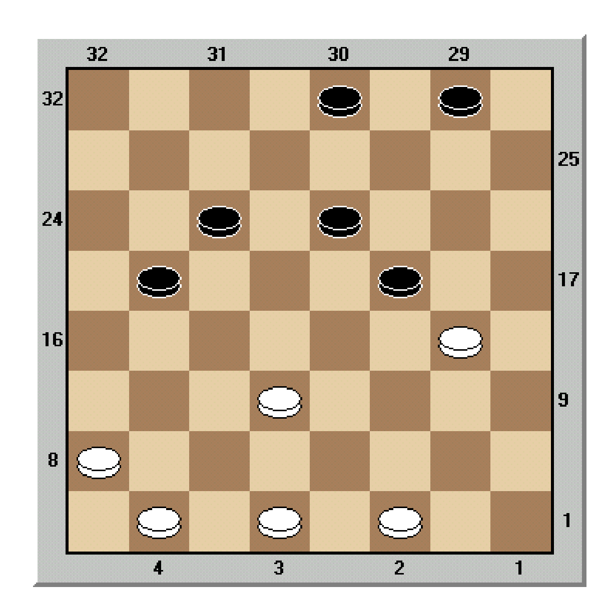
Cuando el adversario nos ataca con sus jugadas peticionarias, -nos pide una o más de nuestras fichas-, podemos optar por realizar dos jugadas de reposo (movimientos libres). Por lo tanto haremos referencia de nuevo al capítulo de “Jugadas peticionarias”.

En el diagrama 45 las negras han jugado 21-18 como jugada peticionaria e intentan con ellos conseguir nuestra ficha 13 amenazándonos con ganar. Podemos salvar esta ficha, jugando sencillamente 13-17, pero al tener la posibilidad de efectuar dos movimientos libres, es conveniente estudiar la situación en el tablero y tratar de conseguir una buena combinación.

¡Efectivamente es así! Podemos ganar la partida con:

4-7 (18x9) 2-5 (9x2) 7-12 (2x15) 12x28!

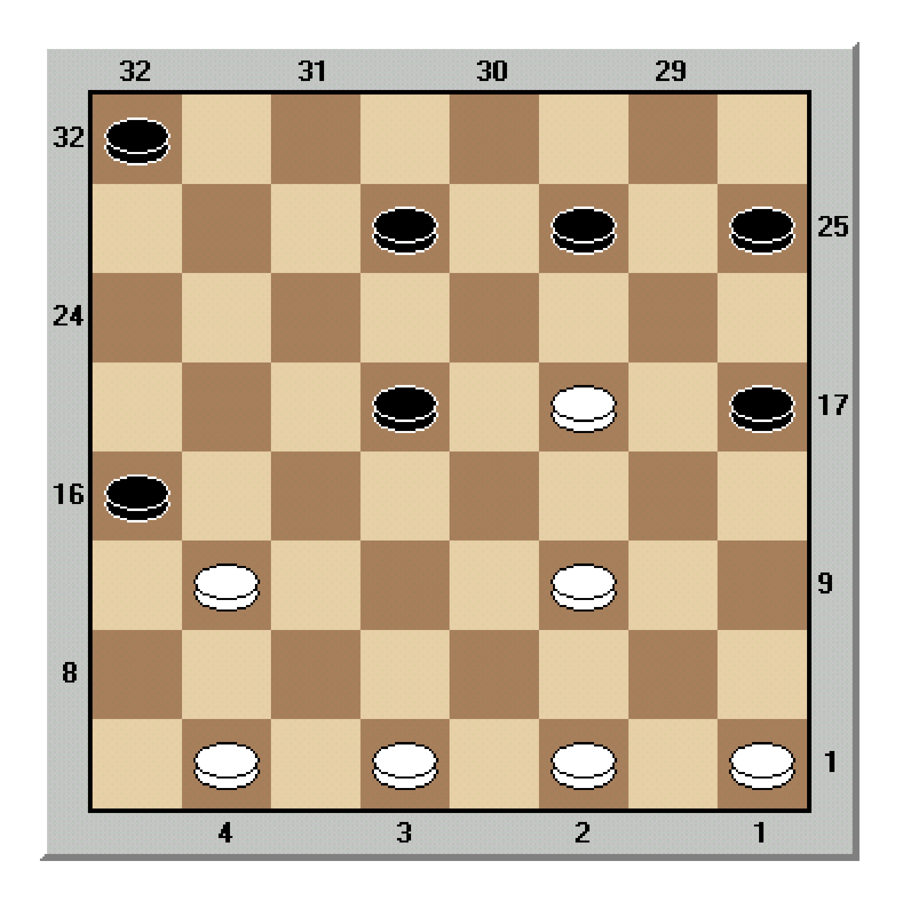
DIAGRAMA 45



Existen situaciones en las que las jugadas de reposo no son tan claras, debido a que el adversario mediante ciertos movimientos peticionarios puede amenazarnos con comer un peón aunque nosotros también lo hagamos inmediatamente.

Tal situación se observa en el diagrama 46. Las negras amenzazan comer con 15x7, pero sus rivales pueden comer a continuación con 4x11 o 3x12.

DIAGRAMA 46



Sin embargo, las blancas tienen la posibilidad de relizar dos movimientos libres de dos formas diferentes para lograr combinaciones que permitan ganar la partida:

1. 10-14 (19x10 jugada de comer forzosa) 18-22! ¿Qué comen ahora las negras?. Si comen 16x7, las blancas se meten en dama, comiendo con 22x31, y si las negras deciden comer 26x19 ó 27x18, las blancas realizan la jugada libre 2-5 y a continuación se meten en dama comiendo con 5x31!

2. 10-14 (19x10) 18-21 obteniendo un resultado semejante. Si las negras ahora deciden comer 15x7 se meten en dama comiendo con 21x30, y si las negras comen 26x18 las blancas pueden hacer dama de dos formas con 2-5 ó 2-6.

Con estos dos ejemplos se demuestra claramente las oportunidades que existen con dos jugadas de reposo.

Por eso, si tu adversario hace jugadas peticionarias nunca olvides que tú puedes hacer 2 movimientos libres.

1.1.5.1 Ejercicios

Tema: Jugadas de reposo

DIAGRAMA 47

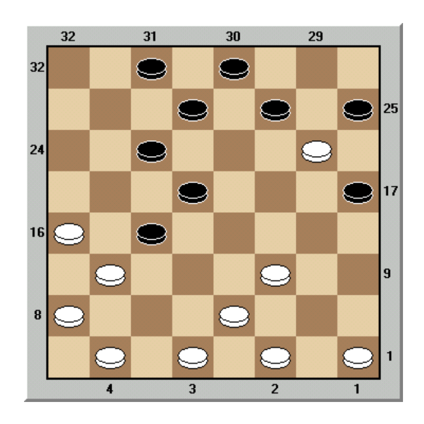
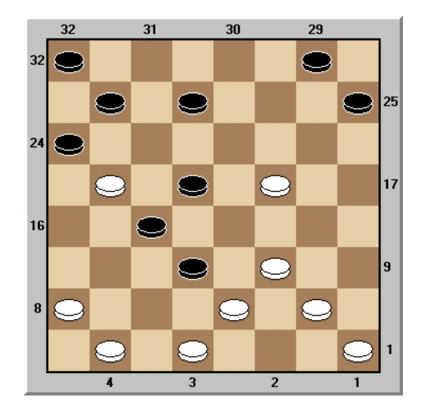


DIAGRAMA 48



Tema: Jugadas de reposo

DIAGRAMA 49

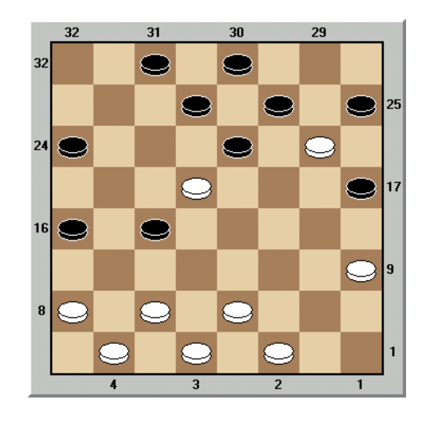
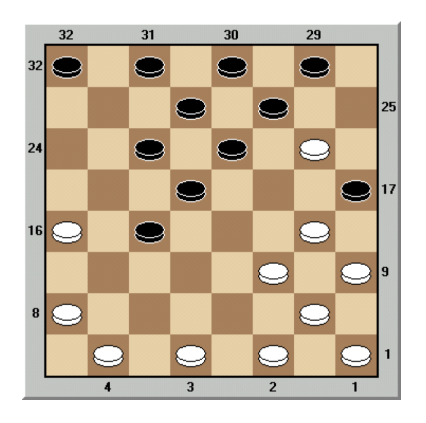


DIAGRAMA 50



Tema: Jugadas de reposo

DIAGRAMA 51

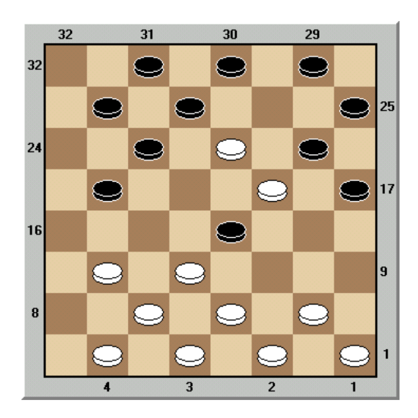
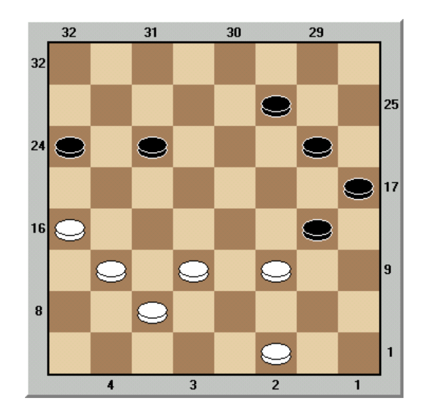


DIAGRAMA 52

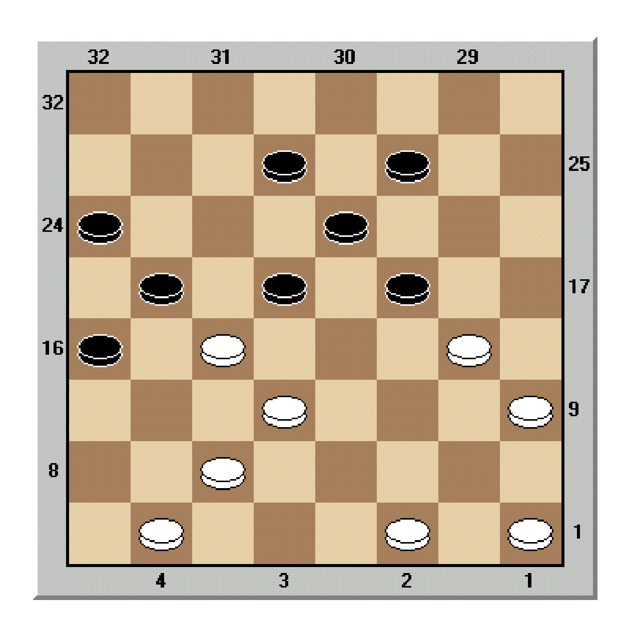


1.1.6 Jugadas de puente

Las jugadas de puente constituyen un factor sorpresa en la partida. Muchas veces las empleamos para salir de una situación apurada obteniendo casi milagrosamente tablas.

Como el factor sorpresa en estas jugadas es tan importante, conviene que siempre estemos alerta, ya que sería lamentable desarrollar con gran esfuerzo una posición ganadora para después perderla por una simple jugada de puente.

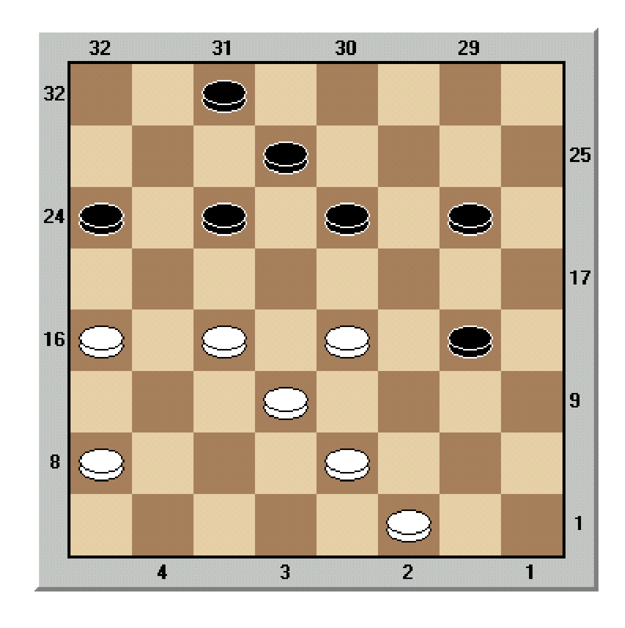
DIAGRAMA 53



La situación de las blancas en el diagrama 53 no es nada fácil a simple vista. Las negras que como último movimiento han jugado 23-19, amenazan con comer dos fichas blancas y meterse en dama. Si las blancas juegan 7-12, pierden esta ficha metiéndose a continuación las negras también en dama. Por eso, si aquí no hubiera existido la jugada de puente las blancas estarían perdidas; al emplearla salvan la partida:

11-14! Ahora las negras tienen que comer forzosamente el mayor número de fichas blancas y lo hacen por lo tanto con (19x3). Continuamos: 14x30 (3x17) 30x23! y el resto de la composición que queda en el tablero debe proporcionar a las blancas un merecido empate.

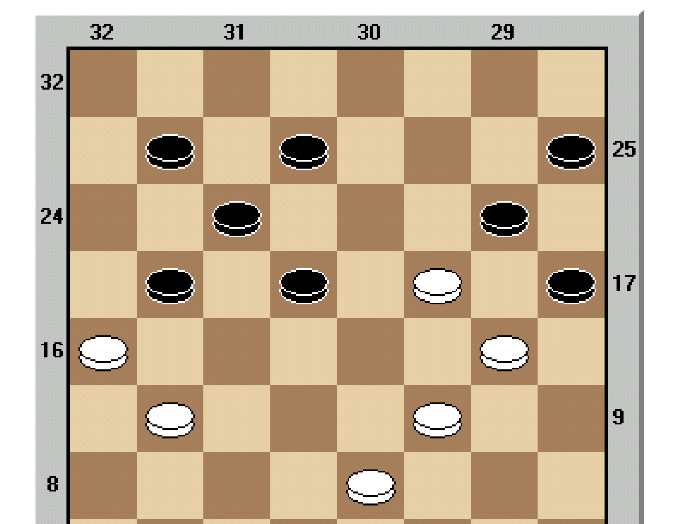
DIAGRAMA 54



Una situación similar aparece en el diagrama 54. Parece ser que las blancas tienen bien colocados sus peones. Sin embargo son sorprendidas por su oponentes con un sacrificio diabólico: (24-20) 15x24 y (22-19)!

La única solución que tienen ahora las blancas para hacer tablas es la jugada puente 24-28! (19x3) 28-32, no logrando impedir las negras que las primeras recuperen su ficha al perder las negras la ficha de la casilla 23.

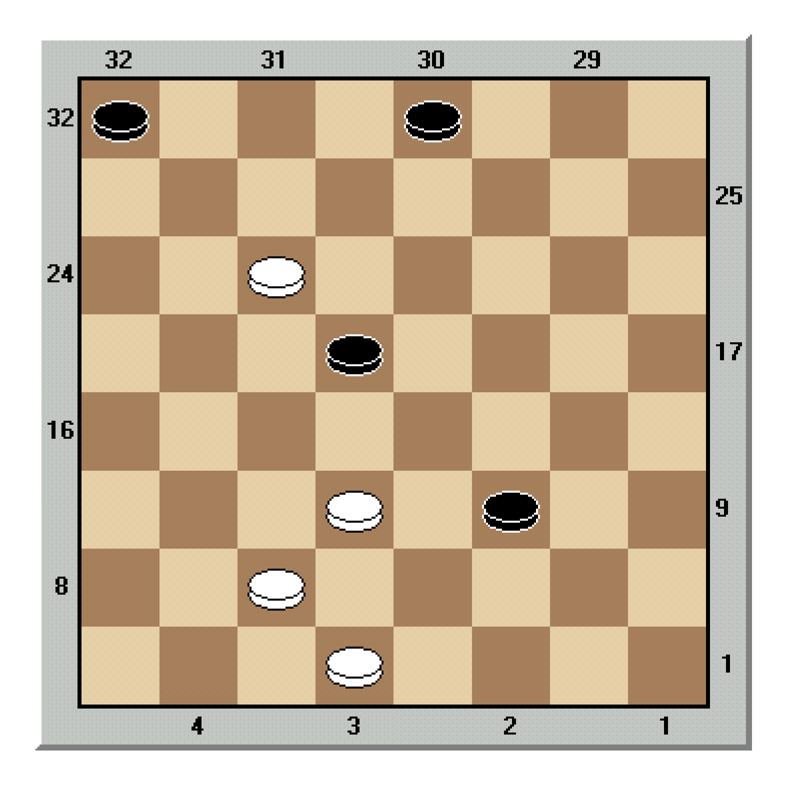
DIAGRAMA 55



Otro ejemplo precioso se describe en el diagrama 55. Parece ser que las blancas tienen como único movimiento 2-5 perdiendo así una ficha. Sin embargo, con una jugada puente las blancas obtendrán fácilmente unas tablas mediante:

12-15 (21x5) 15x31 (17x3) 31x8 y son ahora las negras las que deben encontrar una forma de empatar, ya que su movimiento 5-1 está prohibido por 4-7 (3x12) 18x32, moviendo a continuación las blancas 2-5 y perdiendo las negras.

DIAGRAMA 56



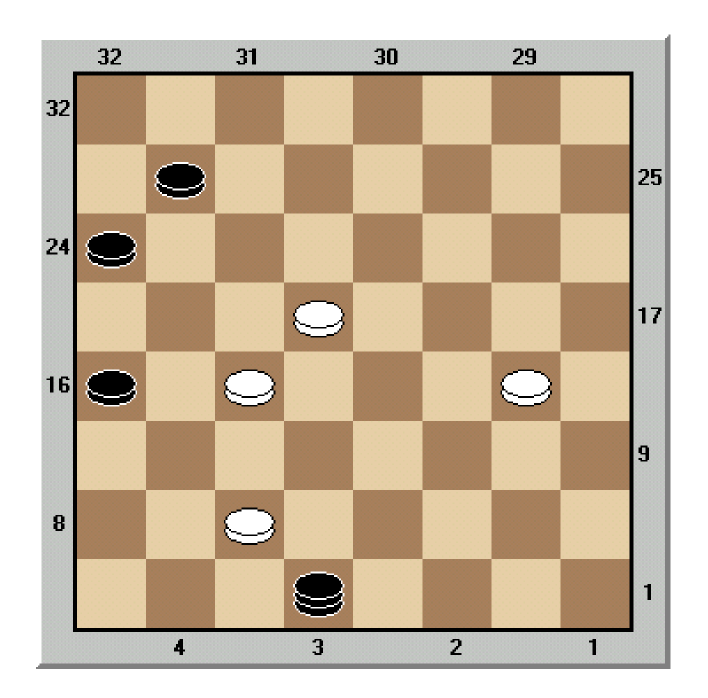
¿Quién puede pensar que las blancas aún ganarán en la composición del diagrama 56 mediante una jugada de puente? La posición de las blancas es desesperada; las negras entrarán en breve en dama y dominaran la partida. Observamos como las blancas con una jugada brilllante de puente resuelven sus apuros: 3-6 (10x3) 11-15! La sorpresa; ahora deben comer las negras 3x27 y las blancas estarán en dama con 15x31 ganando hasta el final.

Para los aficionados de los finales describiremos el desenlace de la partida:

(30-26) 31-18 (32-18) 18-14 (28-24) 14-19 (26-21) 19-14 (21-17) 14-10 (24-20) 10-6 (20-16) 6-3 (17-13) 3x17 (16-12) 17-21 (12-8) y finalmente 21-4! ganan las blancas.

¡Una jugada puente y final precioso!

DIAGRAMA 57



Por último en el diagrama 57 las blancas hacen tablas en una posición perdedora mediante una jugada puente: 19-23!

Las negras deben comer 3 fichas blancas con 3x19, entrando las blancas en dama con 23x32!

La posición final es de tablas, ya que las blancas tienen en la diagonal su dama blanca y aunque las negras pueden hacer 3 damas en esta situación, no pueden ganar.

1.1.6.1 Ejercicios

Tema: Jugadas de puente

DIAGRAMA 58

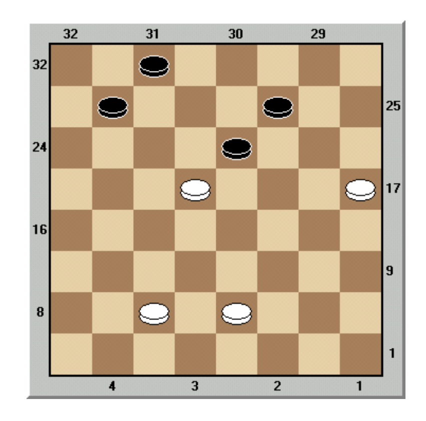
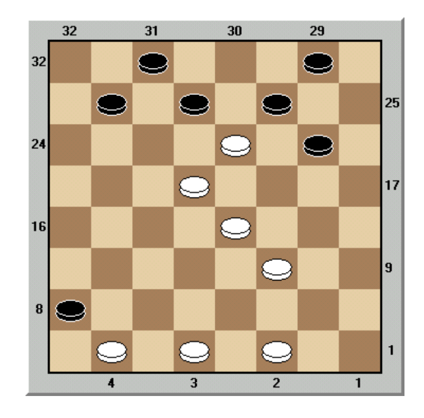


DIAGRAMA 59



Tema: Jugadas de puente

DIAGRAMA 60

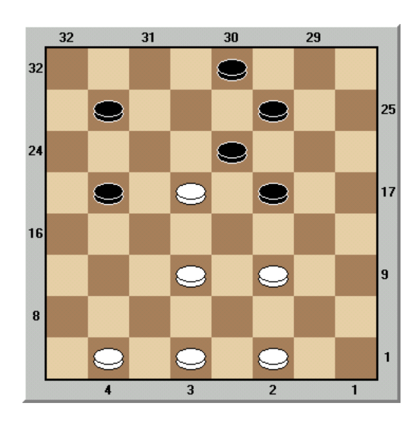
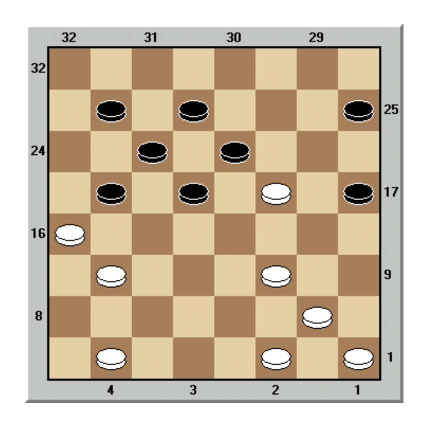


DIAGRAMA 61



Tema: Jugadas de puente

DIAGRAMA 62

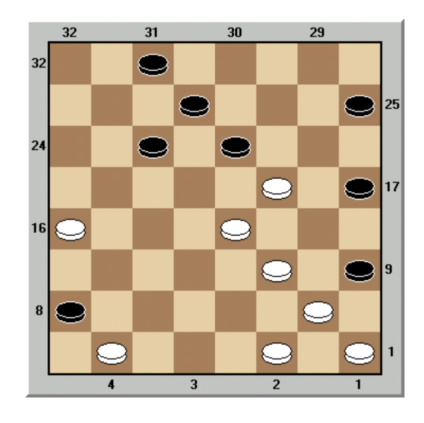
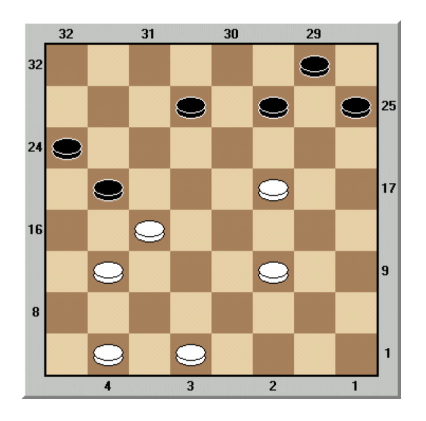


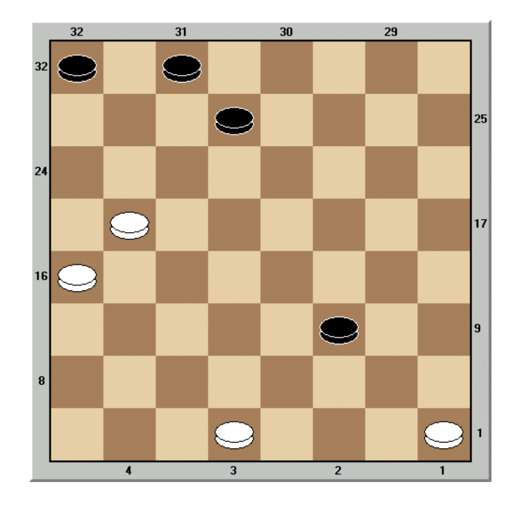
DIAGRAMA 63



1.2 Permutar

Para continuar tu plan de aprisionar, bloquear, atacar, preparar golpes y combinaciones, hacer dama, debilitar, defender y fortificar, te darás cuenta que has de trocar constantemente. Al comienzo te costará trabajo, porque todos los principiantes intentan evitar cambiar sus peones. En principio tenderás a mover tus fichas hacia adelante pretendiendo obtener lo antes posible una dama, pero esto puede ocasionarte dificultades. Peones que avanzan demasiado, más tarde no tendrán defensa. Si quieres conseguir rápidamente meterte en dama, debes csacrificar 2 ó 3 peones. Todos tus planes son factibles, aunque te cuesten algo más de tiempo y a cambio lograrás formaciones mas fuertes. Ten por tanto siempre presente que tienes que cambiar tus peones en el momento oportuno.

DIAGRAMA 64



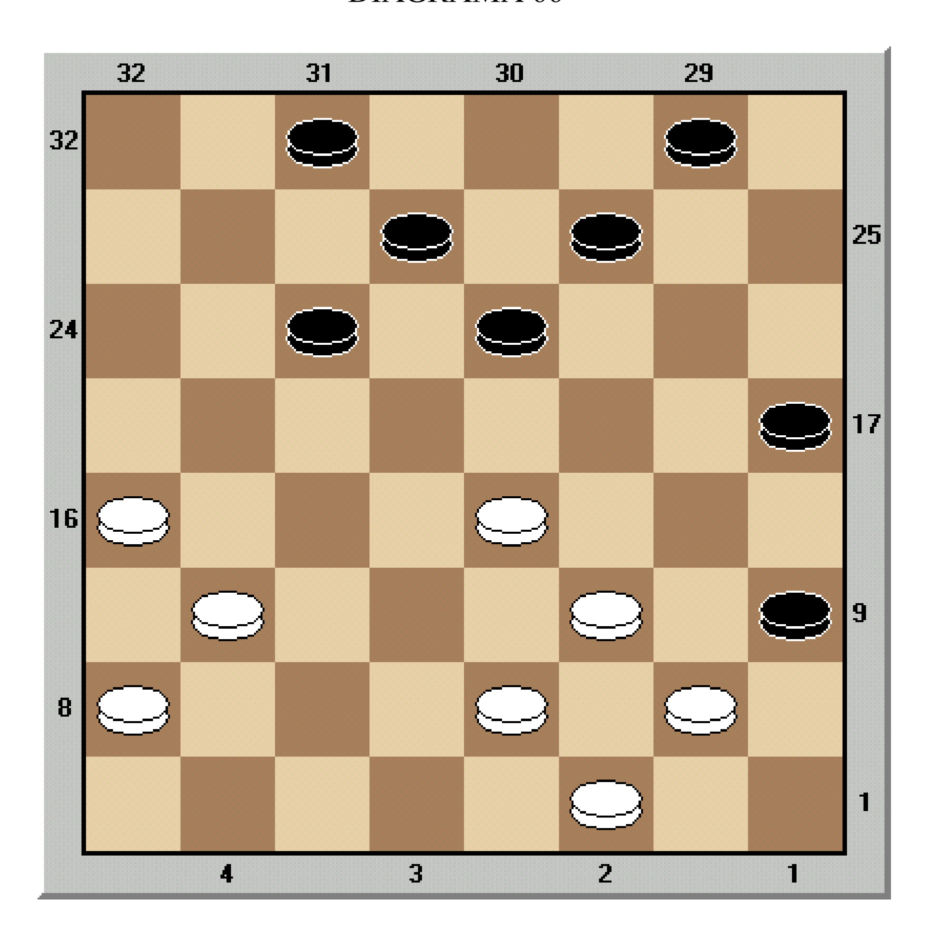
En el diagrama 64 vemos que si las blancas no cambian sus fichas nunca entrarán en dama, o sea es indispensable trocar para continuar tu plan.

Observa el diagrama 65. Si las blancas no permutan sus peones tendrán problemas. Con el simple cambio de sus fichas van incluso a ganar la partida.

DIAGRAMA 65

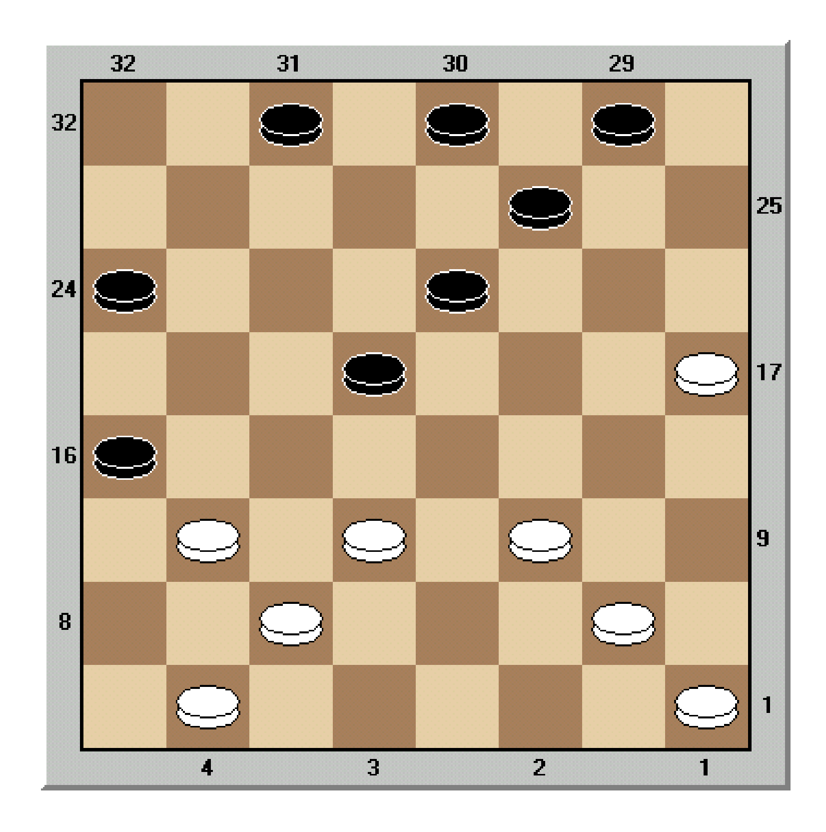
32 31 30 29
32 25
24 17
16 9
8 1
4 3 2 1

DIAGRAMA 66



En ocasiones un cambio de 2 de tus fichas por 2 del adversario es necesario para continuar con tu plan, el diagrama 66 es un claro ejemplo de ello.

DIAGRAMA 67



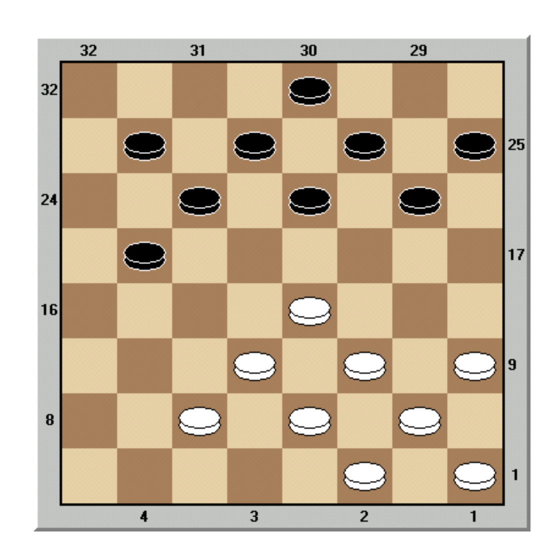
En el diagrama 67 se da otro ejemplo. Las negras en esta posición amenazan con 19-15 ganando de una u otra forma un peón si las blancas no hacen nada. Estas últimas pueden debilitar la posición negra con 10-14, aunque es mucho mejor una permuta de peones mediante:

17-21 (26x17) 10-13 (17x10) 5x23!

Con este cambio la situación varía por completo, siendo las blancas las que amenazan con hacer dama en dos jugadas: 23-28 y 28-32. La única defensa posible para evitarlo es responder con 24-20 por parte de las negras. Las blancas juegan 12-15 y sus rivales pierden su peón de la casilla 20. A continuación las blancas comen hacia 24, encontrando así su camino libre hacia la dama. En este ejemplo se observa la eficacia de permutar a tiempo tus peones.

En ocasiones, es necesario un cambio para defenderte bien contra un ataque adversario. Hay momentos en los que tu plan de defensa mediante un cambio de peones se convierte en un buen ataque. Esto se demuestra en el diagrama 68.

DIAGRAMA 68

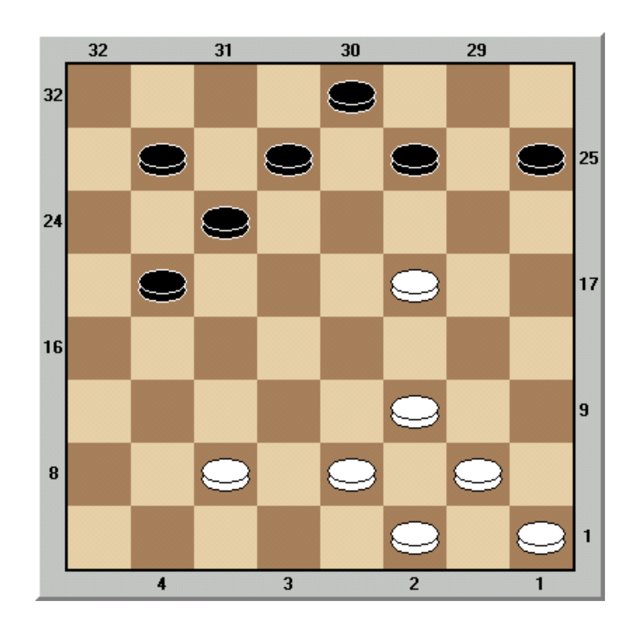


Las blancas no pueden jugar ni 9-13 ni 10-13, ya que las negras ganarían un peón moviendo 21-18 o entrarían en dama. Si las blancas mueven 7-12 las negras se meten en dama con 20-16. La única y también buena solución que les queda a las blancas es un

cambio de peones mediante 14-18 (21x14) 11x18 (22x13) y 9x18. De esta forma se logra la composición del diagrama 69 en la cual las blancas obtienen una buena posición de ataque.



DIAGRAMA 69



Por eso, trocar de vez en cuando es necesario para desarrollar tu formación. Normalmente, los cambios se efectúan entre 1 ó 2 peones, aunque hay casos en los que una permuta de 3 ó 4 peones es necesaria, si bien ésto último es poco frecuente.

1.3 Golpes

A una serie de jugadas, que por lo general tienen carácter forzoso, y cuyo fin es obtener una ventaja material o posicional – más o menos decisiva-, se le denomina golpe.

En el juego de las damas, el golpe es un arma poderosa a tener en cuenta tanto en ataque o durante toda la partida. No hay que olvidar que de cada 5 partidas que se juegan una termina prematuramente a causa de una combinación. Por ello es necesario profundizar en el estudio de los golpes.

En la realización de nuestro plan estratégico hemos tratado la forma de trocar nuestras fichas. Permutar es simplemtente un intercambio de fichas o peones con el contrincante, con objeto de obtener tiempos en la partida o de facilitar un buen ataque. En general es un movimiento que supone una ventaja indirecta en el juego. Este cambio de peones es un hecho totalmente transparente, y no es preciso profundizar mucho en una posición para descubrirlo.

El golpe que es también una forma de intercambio de fichas es mucho más dificíl de preveer. A través de él obtenemos siempre una ventaja material o posicional, y sorprendemos siempre a nuestro adversario. Los fines que perseguimos con un golpe pueden ser los siguientes:

1. Meternos en dama
2. Obtener una posición ganadora
3. Conseguir unas tablas de una posición perdedora.
4. Obtener una ventaja material importante con la cual podamos ganar.
5. Neutralizar un ataque del adversario.

Toda situación combinatoria requiere capacidad para profundizar en la posición y visión para descubrir no solo las jugadas sencillas, sino también las complicadas. A veces un golpe consta de más de 8 jugadas requiriéndose un gran esfuerzo mental por parte del jugador.

El arte de urdir golpes es casi ilimitado, por ellos el damista debe estudiarlo y practicarlo constantemente, mediante lectura de libros, análisis de partidas y, en general jugando mucho.

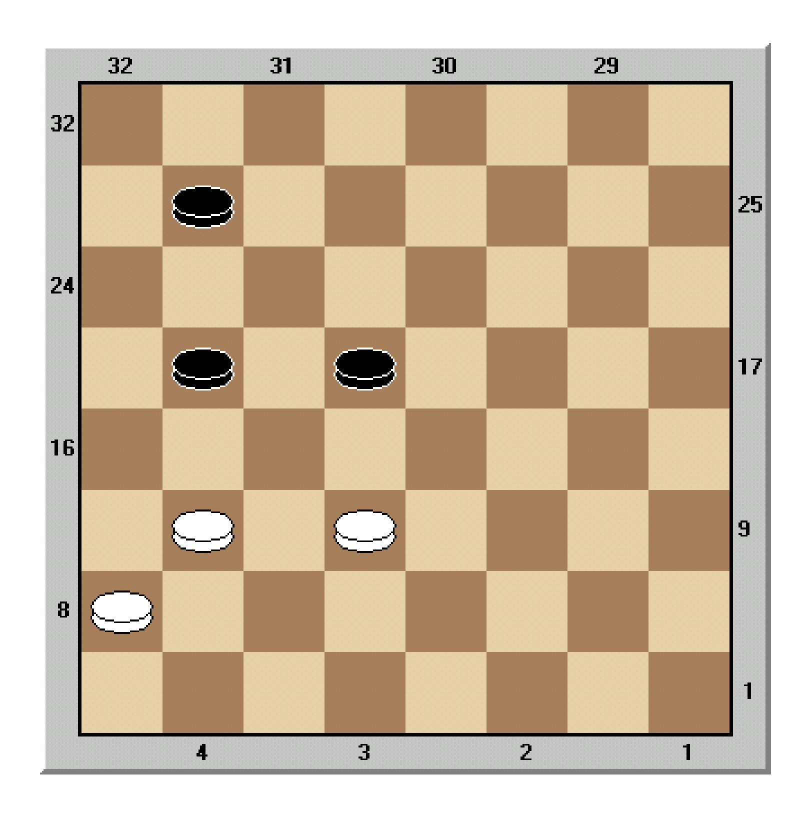
Los golpes pueden ser sencillos o complicados, dependiendo de la profundidad de las jugadas así como de la cantidad de fichas que se hallen en el tablero, y las que vayan a participar en el golpe.

Los golpes se pueden clasificar en:

Golpes abiertos (de posiciones abiertas
Golpes cerrados (de posiciones cerradas)

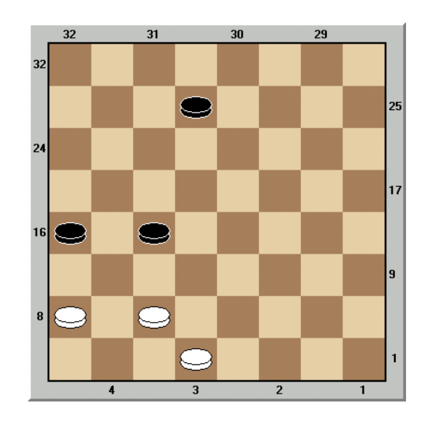
1.3.1 Golpes abiertos

DIAGRAMA 70



En el diagrama 70 las blancas ganan con 1.12-15 19x12 y 2. 8x31. Esto es un golpe abierto. Las blancas no encuentran peones adversarios que bloqueen su salto. En este ejemplo no hace falta plantear una estrategia de antemano para transformar una ficha blanca en dama. Jugando 1. 12-15 las blancas convertirán su peón 8 en dama.

DIAGRAMA 71



Otro ejemplo sencillo y similar se da en los diagramas 71 y 72 donde las blancas ganan respectivamente con las jugadas 1. 7-11 en un caso y 1. 15-20 en el otro. Estos golpes parecen muy simples una vez conocidos; pero sus efectos son demoledores si el adversario no se lo espera.

DIAGRAMA 72

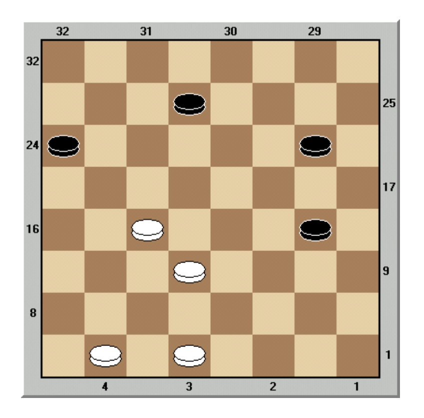
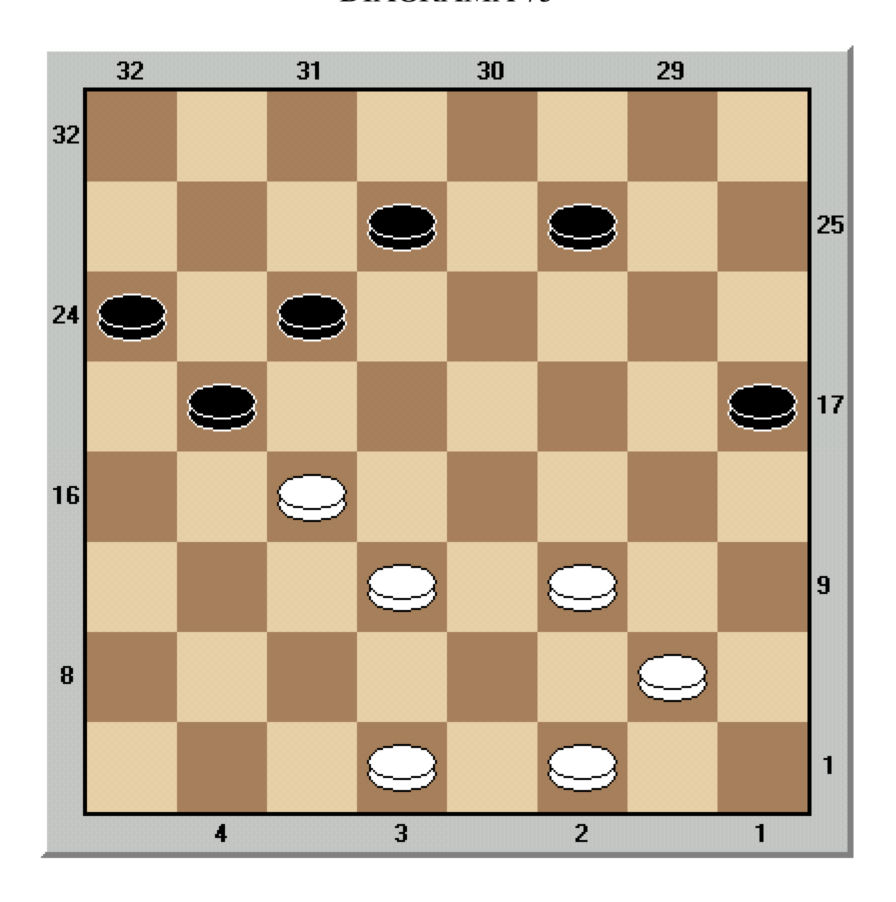


DIAGRAMA 73



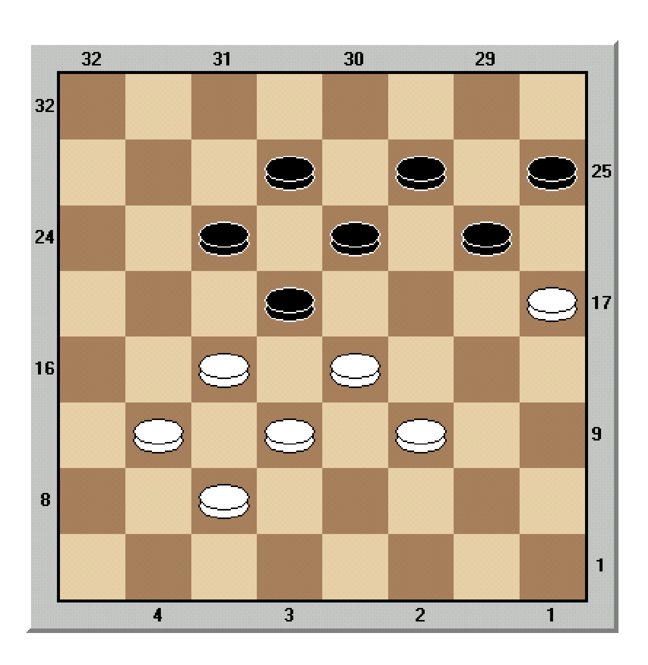
Observamos el golpe que efectúan las blancas en el diagrama 73 la situación es tal, que se prevee un final en tablas. Sin embargo, las blancas ganarán de forma brillante y sorprendente: 1. 11-14 20x11 2. 10-13 17x1 3. 3-6 1x19 4. 6x29!

Son fáciles de imaginar las jugadas que restan hasta el final para conseguir una victoria.

1.3.2 Golpes cerrados

Los golpes más difíciles son los cerrados, ya que en tales posiciones hemos de hacer el camino libre en las posiciones adversarias y esto requiere grandes dosis de imaginación y visión anticipada del juego

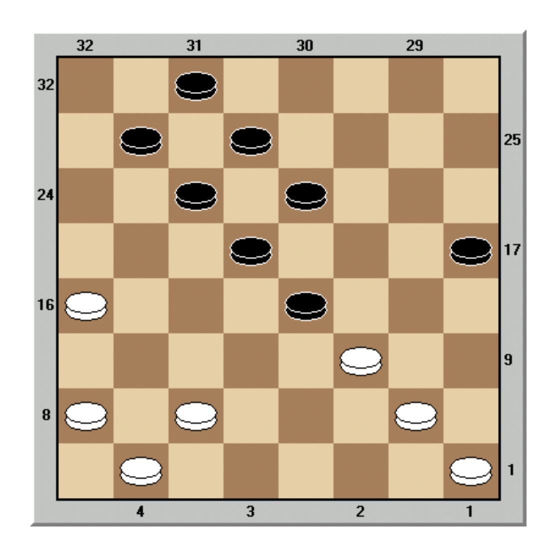
DIAGRAMA 74



En el diagrama 74 se ofrece un ejemplo de este tipo de golpes. Debemos desplazar la ficha negra que se sitúa en la casilla 23. Sin esto, las blancas nunca entrarán en dama. La secuencia de movimientos es: 1.15-20 23x16 2. 14x30!

Este golpe ha sido fácil, porque supone solamente una jugada.

DIAGRAMA 75



En el diagrama 75 se plantea un caso algo más dificíl. La posición de las negras está completamente cerrada debido a la formación de un “dique”; si no desplazamos de su posición algunos peones de este “dique”, nunca entraremos en dama. Así pues hemos de romperlo con el fín de que una ficha blanca, -en este caso la nº.5-, salte sobre los peones que quedan en el “dique” , metiéndose a continuación en dama. Veamos: 1. 10-14 17x10 es una jugada preparatoria. A continuación romperemos el dique con: 2. 16-20 23x16 3. 7-11 16x7 4. 4x18 22x13 y finalmente el camino hacia la dama queda libre saltando el peón blanco sobre los negros que quedan en el “dique” metiéndose en dama mediante 5. 5x32! ¿Verdad que es bonito ganar así?

Los golpes más espectaculares son aquellos en los que abundan las entregas voluntarias de fichas, seguidas por una mpresionante captura de piezas adversarias.

1.3.3 Golpes de saltos complejos

Conforme logremos más experiencia nos daremos cuenta de que existen muchos golpes aparentemente complicados que en sí no lo son. El problema radica más bien en este tipo de saltos que son muy complejos. Como esto se va a presentar con cierta frecuencia en las partidas conviene que sepamos algo más acerca de ello.

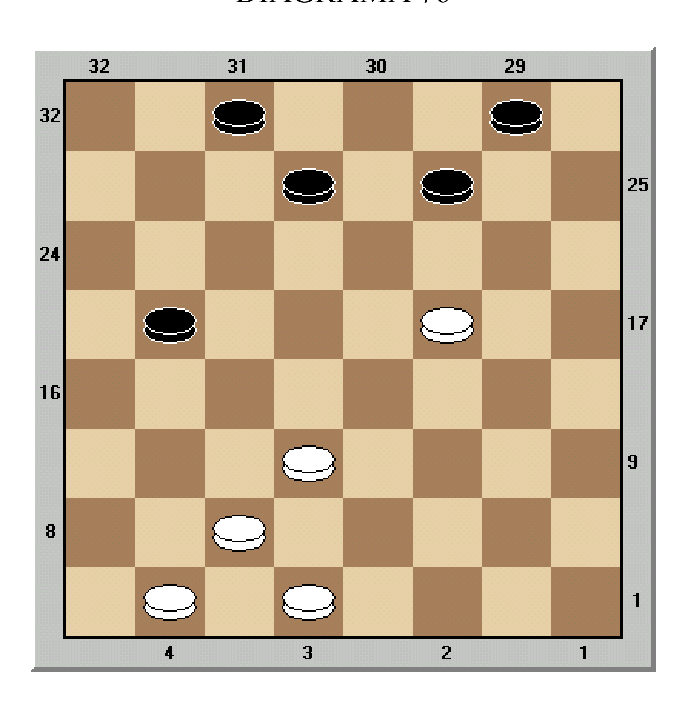
Distinguimos los siguientes golpes con saltos complejos:

- Golpes de saltos selectivos
- Golpes con jugadas libres
- Golpes de saltos mayoritarios, es decir, donde se debe comer el mayor número de peones.

1.3.3.1 Golpes de saltos selectivos

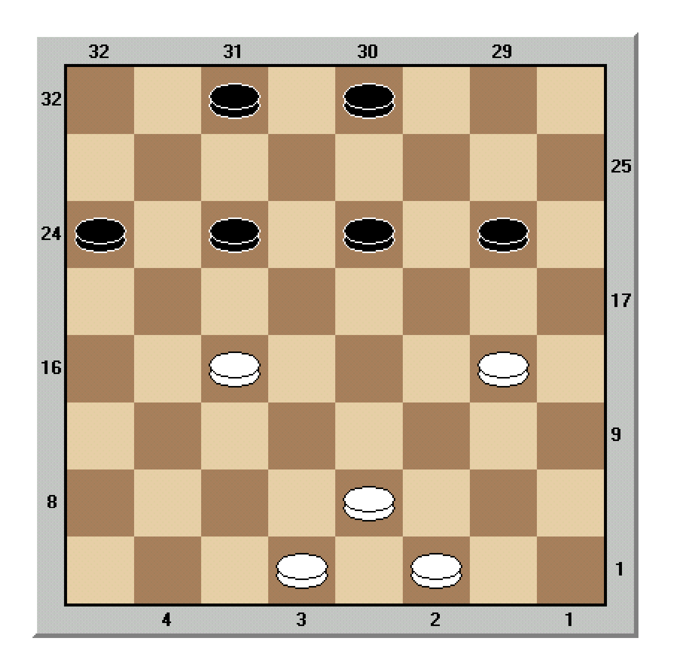
En los saltos selectivos el jugador puede comer de varias maneras y por ello la forma de calcular un golpe es más dificíl y compleja, aunque la cantidad de jugadas de este golpe no ha de ser forzosamente excesiva.

DIAGRAMA 76



Vemos por ejemplo que en el diagrama 76 cuando las blancas juegan 1. 18-22 las negras pueden comer de dos maneras, es decir por 1. …… 27x18 ó 26x19. En ambos casos pierden las negras, ya que sus rivales se meten en dama siempre con la jugada 2. 11-15, comiendo finalmente las blancas por 3. 7x30!

DIAGRAMA 77



Otro ejemplo complejo se presenta en el diagrama 77 en el que las blancas pueden ganar de dos maneras: con 1. 15-19 ó 13-18! Estudiemos una de ellas:

1. 13-18 A. Si comen las negras 1. …. 22x13 las blancas continúan con 2. 15-19 23x14 3. 6-10 y no importa como aquellas quieran capturar, las blancas siempre saltarán hacia 25 con 4. 2x25.

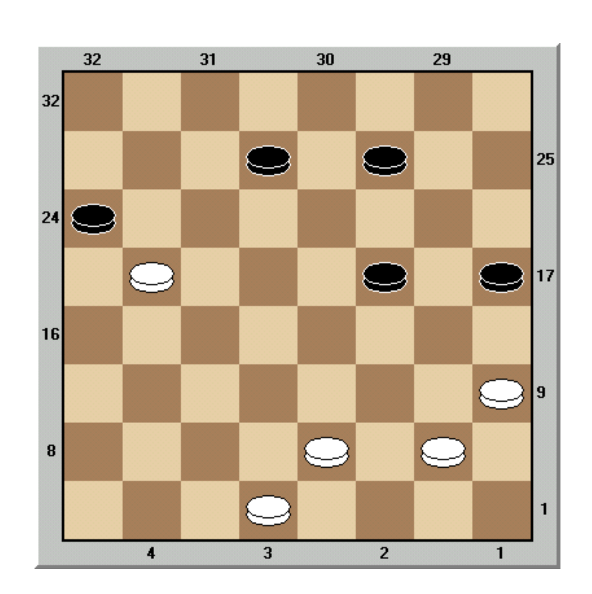
B. Si toman las negras 1. …. 21x14 las blancas juegan 2. 15-19 22x15 3. 6-11 y es igual como aquellas quieran comer, las blancas siempre comerán 4. 3x28!

1.3.3.2 Golpes con jugadas libres

Cuando nuestro adversario está efectuando una jugada peticionaria está claro que está amenazando con comernos un peón, según hemos explicado en un capítulo anterior.

Tenemos pues, en tal caso, un tiempo extra a nuestro favor para introducir un golpe en nuestra posición. Observamos el diagrama 78.

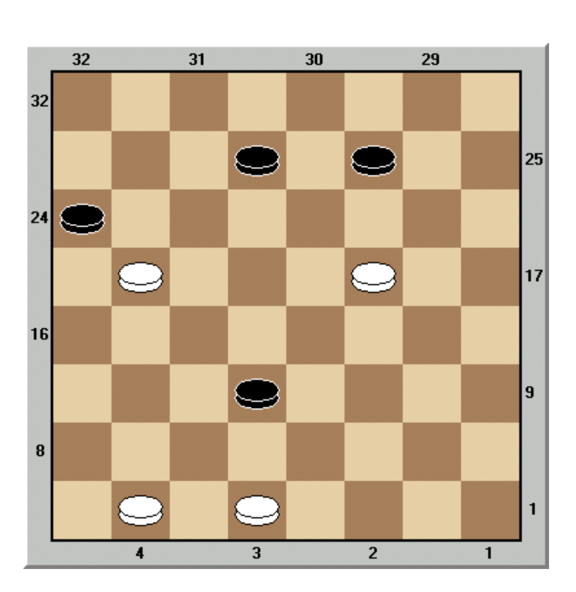
DIAGRAMA 78



Las blancas pueden mover dos veces (si dejamos que las negras tomen la ficha 20) si en estos dos movimientos encontramos un golpe en la posición del tablero, puede ser que obtengamos cierta ventaja. Estudiando dicha posición observamos que efectivamente es así.

Las blancas se pueden meter en dama con: 1. 5-10 24x15 2. 10-13 ganando con dos jugadas 2. …. 17x10 3. 6x27! quedando al final una posición desesperada para las negras.

DIAGRAMA 79



Otro ejemplo más bonito es el del diagrama 79.

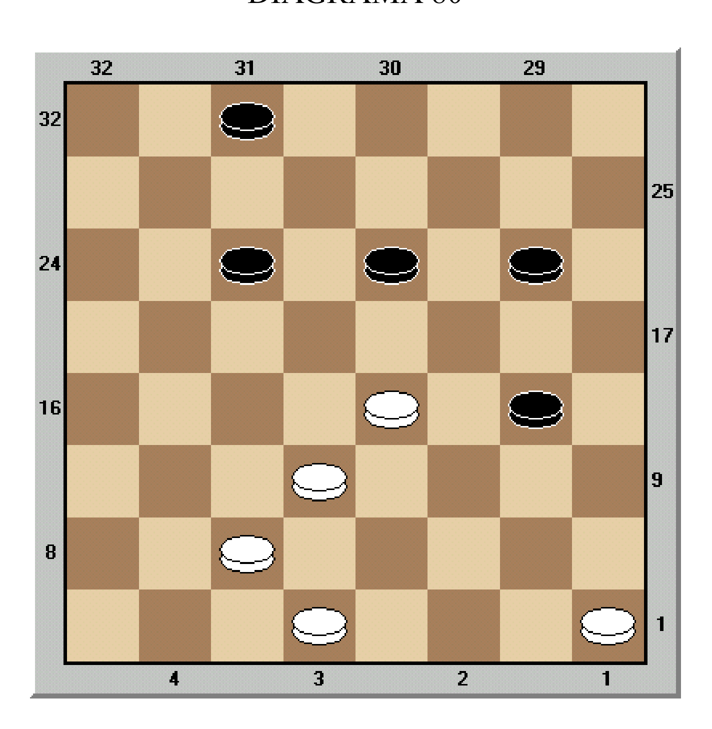
Si las blancas juegan 3-7 no obtendrán más que un empate, pero si deciden jugar 1. 18-22 cambian por completo la situación, ya que las negras no pueden comer o saltar la ficha 20, puesto que las blancas entrarán en dama ganando la partida.

Por eso es lógico suponer que las negras comerán 1. …. 27x18 ó 26x19, sin embargo aún así tampoco escapan a la derrota, porque a continuación las blancas juegan 2. 3-7 24x15 3. 7x31!

1.3.3.3 Golpes de saltos mayoritarios

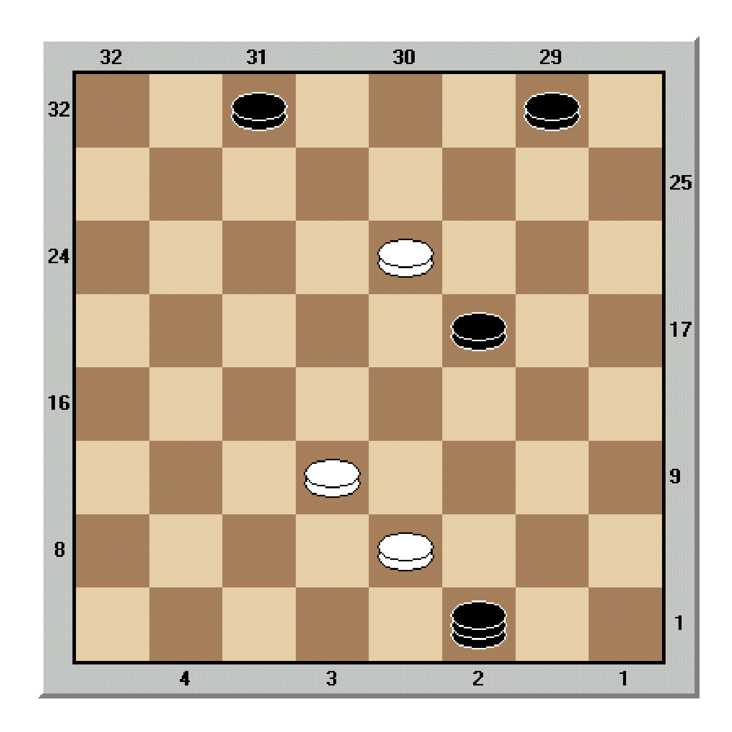
En este tipo de saltos se debe comer siempre el mayor número de piezas, de aquí que las jugadas que así se planean sean tan complejas.

DIAGRAMA 80



En el diagrama 80 vemos un ejemplo no muy dificíl. Las blancas ganan mediante un golpe con la jugada 1. 14-19! Las negras tienen que comer forzosamente 1. ….. 18x7 (dos peones en vez de hacerlo con 1 …. 23x14) y las blancas comen 2. 3x26!

DIAGRAMA 81

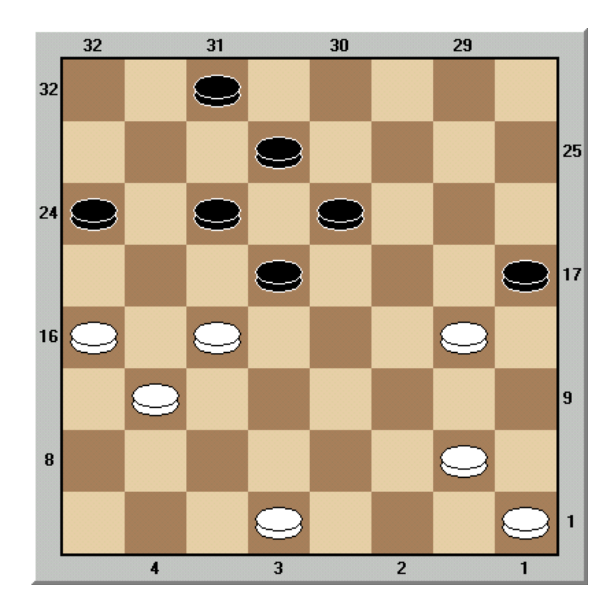


Parece improbable que las blancas puedan efectuar un golpe y aún ganar la partida en el diagrama 81. ¡Pues es así!

Con jugar simplemente 1. 11-14 ¡ganan!

Las negras tienen que efectuar un salto mayoritario, es decir capturar el mayor número de fichas blancas:
1. ….. 2x26 comiendo éstas 2. 14x30. Siendo su final estudiado posteriormente en otro capítulo. Queda una posición ganadora para las blancas.

DIAGRAMA 82



El diagrama 82 muestra otro ejemplo de este tipo de golpes en el que obligamos al contrario a comer el mayor número de piezas realizando un salto mayoritario. Las blancas juegan:

1. 16-20 23x7 2. 3x12 17x10 3. 6x30

Es posible que algunos golpes hayan parecido algo complicados. No cabe duda de que lo son, pero no hay que desanimarse si no se han entendido todas las jugadas la primera vez, o si no se podían resolver algunos diagramas. Basta de momento tener una idea -general de los principios y la fuerza de un golpe. El resto es cuestión de una práctica contínua.

En el juego de las damas: ¡ el elemento base es la constancia

1.3.3.4 Ejercicios

Tema: Golpes

DIAGRAMA 83

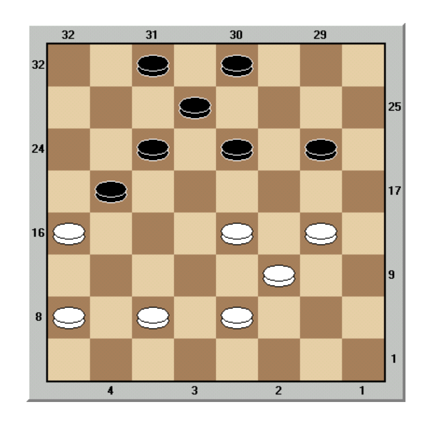
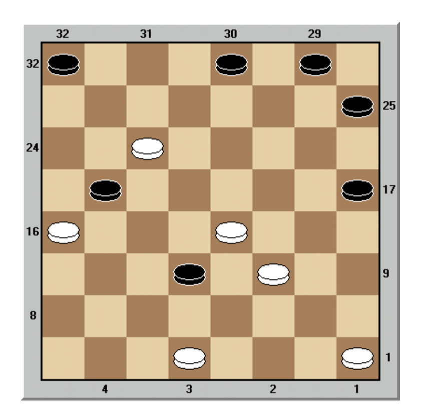


DIAGRAMA 84



Tema: Golpes

DIAGRAMA 85

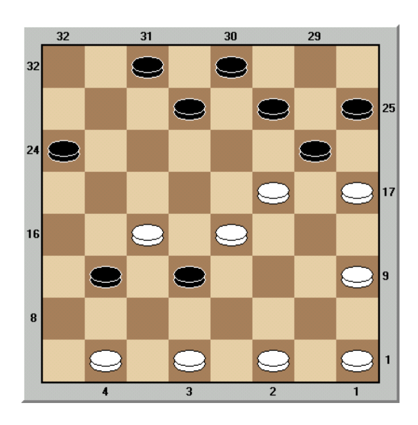
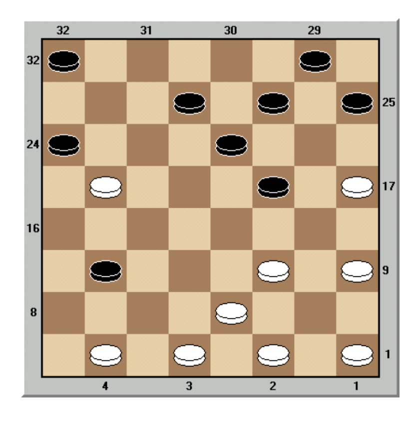


DIAGRAMA 86



Tema: Golpes

DIAGRAMA 87

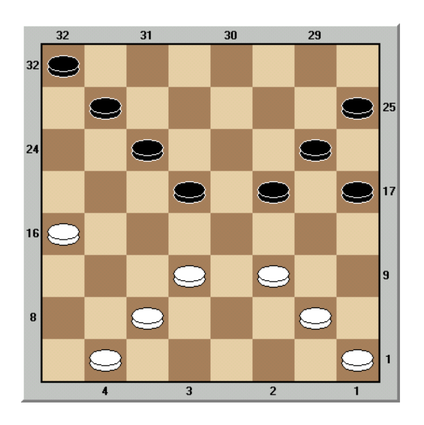
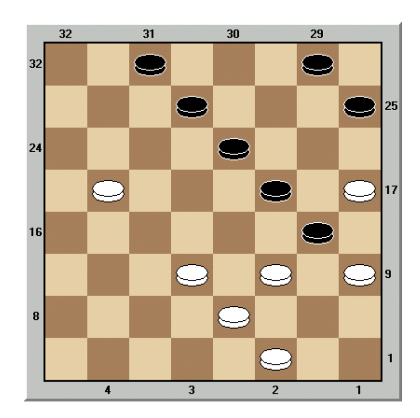


DIAGRAMA 88



2 HISTORIA DE LA NUEVA DAMA PODEROSA

2.1 Introducción a la historia del juego de damas.

Resulta desconsoladora la ausencia de material bibliográfico que permita descifrar donde se sitúa el verdadero origen de la nueva dama poderosa en el juego de ajedrez y damas. Por otro lado necesitamos saber donde se sitúa el verdadero origen del juego de damas en la humanidad. Algunos historiadores se aventuran a afirmar que el origen del juego de las damas se encuentra en el Egipto milenario de los faraones, hace unos cinco mil años; otros afirman que existen muestras evidentes de su presencia en el divertimento del hombre romano del Imperio. Sean cuales fueren estas y otras consideraciones, creo que tales referencias indican la posible existencia de otros juegos escasa y relativamente similares al juego de las damas. Posteriormente, y ya haciendo referencia a etapas mucho más avanzadas de la historia, otros autores creen adivinar la existencia del juego en la zona sur de la Francia del siglo XI, únicamente a través de algunas frases de ciertos poemas provenzales, hecho muy inverosímil de confirmar exclusivamente a la luz de la indeterminación de las pruebas que pretenden presentarse. Resulta tristemente curiosa la escasa consideración que la mayor parte de historiadores que han tratado este aspecto, han concedido a la literatura española, sin duda a mi entender, la más correcta, específica y "antigua" que ha podido encontrase sobre este juego. España es la primera nación en la que se publica un "libro de damas", concretamente en 1547, mientras que en Francia la primera publicación que presenta cierta concreción con el juego aparece en 1668, una voluminosa obra de unas 450 páginas

escrita por el ingeniero Mallet, en la que se refieren multitud de cosas excepto la realmente interesante: "cómo jugar a las damas" . Un sencillo estudio comparativo entre obras publicadas en ambos países me permite afirmar con rotundidad que a finales del siglo XVI el juego está técnicamente mucho más desarrollado en España que a comienzos del siglo XVIII en Francia. Ejemplo de ello es la relación entre los contenidos de los libros de Pedro Ruiz Montero de 1591 y del francés Quercetano de 1723.

Estos datos y otros muchos adicionales me permiten sugerir una hipótesis que considero verosímil, sobre el origen estricto del juego de las damas, centrándolo históricamente en la España del siglo XV, en un período posiblemente cercano al reinado de la muy Católica Reina IsabelI de Castilla. Es evidente la dificultad de elaborar una obra concluyente al respecto, sobre todo dada la escasez de fuentes. No obstante, creo interesante en espera de poder confeccionar tal obra, introducir al lector en el escenario histórico que pudo rodear este acontecimiento.

2.2 Un invento de siglo XV:
La nueva dama poderosa

Durante el último cuarto del siglo XV la Reina del juego de ajedrez, que generalmente representaba una imagen de la Virgen María (1), sufrió en sus atribuciones en dicho juego una serie de variaciones, todas ellas encaminadas a conferirle un mayor poder y, en definitiva, una mayor movilidad sobre el tablero. Su movimiento, que hasta entonces era entre casillas contiguas exclusivamente, se extendió sobre todo el tablero. Esta nueva capacidad o "poder" de la Reina parece estar vinculada, según mis estudios (2), a la influencia que sobre todos los campos de la vida social, político-militar y cultural de la época ejerció la figura de la Reina Isabel la Católica. Tras este cambio en las características de juego de la Reina, y ua vez experimentada su nueva capacidad de movilidad, su figura y prestaciones se aplicaron a otros juegos ya existentes, que se practicaban con un conjunto de piezas semejantes, pero que carecían de promoción en su desarrollo, es decir, las piezas que llegaban a la última fila del tablero no eran "coronadas" (hecho que como sabemos se da tanto en el ajedrez como en las actuales damas).

Posteriormente, comenzaron a practicarse juegos similares en los que se empleaba igualmente un único tipo de pieza y, dado que sobre un tablero no parecía congruente la presencia de un elevado número de reinas, debió optarse por el término más adecuado de "damas", las cuales poseían un movimiento sobre el tablero relacionado simultáneamente con el tradicional y el de reciente creación de la Reina del ajedrez. Este hecho, junto con la novedad de la posibilidad de coronación o promoción de piezas, hizo aparecer juegos que más tarde se definían como "juegos de damas", tales como el juego de las "damas

turcas" y , sobre todo, el juego de las damas "a la española", llamado en el siglo XVI el Juego de Marro de Punta, que parece ser una fusión entre el antiguo juego de andarraya, la figura de la dama y el tablero de ajedrez.



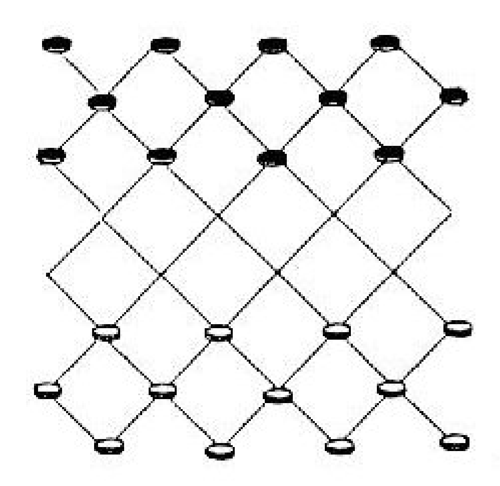


Juego de tablero en el Egipto antiguo

El nacimiento cronológico exacto del juego resulta difícil de precisar, pero podría cifrarse justo después del año 1492 -si bien las primeras publicaciones sobre el mismo datan ya del siglo XVI -. En este desarrollo bibliográfico es fundamental la figura de Pedro Ruiz Montero, natural de Lucena, importante población en la vida de los judíos españoles, personajes que tendrán, como iremos observando, una participación fundamental en la creación, desarrollo y expansión del juego de las damas.

2.3 Calculorum ludus

Antes de 1480, año en que fueron prohibidos en el Reino Castellano-Aragonés los juegos de dados y naipes (3), se practicaba ya en la Península un juego llamado "alquerque", en el que los árabes debían ser verdaderos maestros, amén de que el propio nombre del juego según algunos es de origen árabe. El juego de alquerque ya se describió ampliamente en 1283 en el manuscrito de Alfonso X el Sabio.

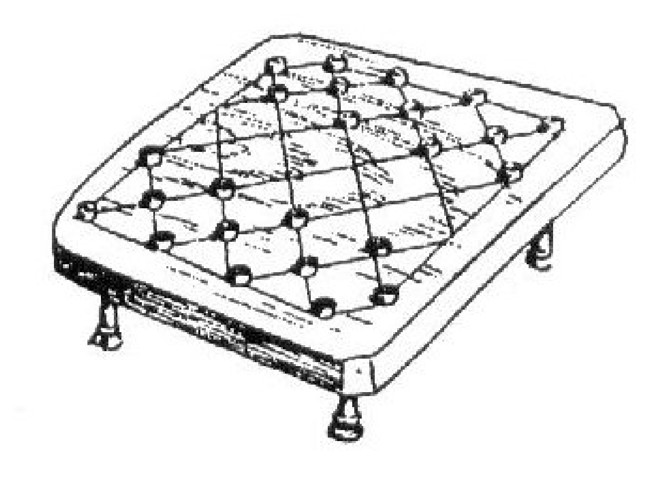


El juego de Andarraya en el siglo XV

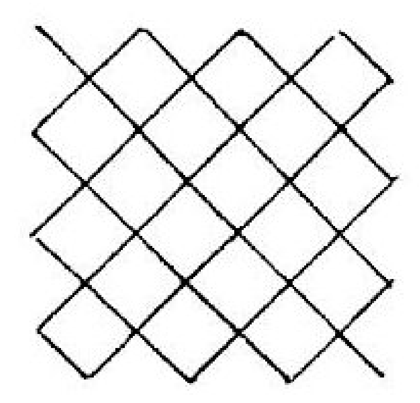
Son varios los autores que citan y describen en sus libros diferentes aspectos de este juego. (4,5,6,7,8,9,10) Una descripción sencilla del mismo nos mostraría que se jugaba entre dos oponentes, cada uno con doce piezas, estas eran de colores blanco y negro respectivamente y estaban construidas en cristal.

Se podía comer las piezas adversarias e incluso "soplar" era habitual. (11) Sin embargo, presentaba una gran peculiaridad, no se jugaba sobre el habitual tablero de ajedrez, sino sobre rayas. Del famoso humanista Antonio de Nebrija aprendemos que existían en 1495 dos juegos similares sobre rayas: alquerque y andarraya (12), porque ambos tradujo al latín como calculorum ludus. Andarraya era un juego que se hacía con piezas o piedras sobre un tablero semejante al de las damas (13) y la primera mención de este juego se encuentra en un poema de 1454 escrito por Juan de Mena, poeta español y predilecto de don Juan II que tenía amistad leal e íntima con el marqués de Santillana:

Sobre la quartana del Señor Rey
Porque la que nunca venga
al señor Rey se le vaya,s
concertamos un arenga,
tal que de menos non tenga
nin de más nada non aya
Pues tenés el atalaya
vos, señor en todo más,
dad el modo por compás,
que yo non me torne atrás
a guisa del andarraya



Juego de Damas sobre rayas en las Filipinas



Dibujo del juego de Damas en las Filipinas

Sin embargo tanto la palabra "dama" o "andarraya" tienen en 1495, según Antonio de Nebrija un nuevo valor o significado.12 Creo por lo tanto que la nueva dama poderosa en el ajedrez, así como cl nuevo juego de andarraya se había formado recientemcnte en aquella época.

Tras la bula papal "Exigit sincere dcvotionis cffectus" promulgada cn 1478, se abre el período quizá más polémico del reinado de los Reyes Católicos, en el que se incluyen, el cstablecimiento de la Inquisición, la expulsión de los judíos y la conversión de los musulmancs. Los reyes no persiguieron a las personas, sino a las creencias, de este modo aplicaron la Inquisición a los cristianos y situaron a musulmanes y judíos entre la disyuntiva de convertirse o emigrar. Concretamente respecto a los primeros, los Reyes Católicos se esforzaron por conseguir su conversión, no realizando en ningún momento una política antimusulmana. Sin embargo la presión eclesiástica que pretendía una rápida transición de creencias, provocó desórdenes y revueltas. Durante los primeros años del siglo XVI se sucedieron los combates, la violencia y las conversiones. Los no conversos emigraron en gran número y en 1503 no había oficialmente más infieles que los mudéjares de Aragón y Valencia, respetados sin duda por razones económicas.

Es evidente que esta transición religiosa, el miedo a mantener ciertas connotaciones culturales propias y, sobre todo, el fenómeno de la emigración, hicieron que la práctica del juego del alquerque propiamente dicho descendiese notablemente. Parece pues lógico pensar que este y otros juegos sufrieran transformaciones propias de una reconversión no sólo religiosa sino también cultural. En primer lugar, los doce peones del andarraya cambiaron su escenario de juegos, imponiéndose el tablero dc cuadros del ajedrez, posteriormente la aparición de la nueva Reina o "dama " del ajedrez, tal y como ya describí, introdujo otros elementos en el juego, una verdadera invención

se estaba gestando o se había gestado ya. No quiero afirmar con lo anteriormente expuesto que la creación del juego de las damas fuese realizada por musulmanes convertidos, dicha gestación ya se estaba produciendo años antes de las conversiones y emigraciones, no sólo de ellos mismos, sino también de los judíos como posteriormente veremos. Unicamente pretendo plasmar la aparición de una coyuntura socio-cultural que resultó apropiada para que el juego se fortaleciera y desarrollase.

2.4 El juego de damas turcas

Existe aún hoy una variedad peculiar del juego de las damas en Turquía, de la que existen también exponentes en países como Kenia (14), Palestina y el Norte de Africa (15). Se emplea un tablero similar al de ajedrez, si bien todas las casillas tienen el mismo color. Las piezas se asemejan a peones y cuando alguno de ellos es coronado puede formarse una dama colocando un peón encima de otro, gracias a un sistema que permite físicamente dicho encaje. Cada jugador dispone de dieciseis peones, que sitúa a partir de la segunda fila del tablero. El movimiento es ortogonal, es decir, verticalmente sólo hacia adelante y horizontalmente hacia derecha e izquierda, en todos los casos una única casilla. Existe además la figura de una "dama" que puede desplazarse hacia atrás y recorrer en un mismo movimiento varias casillas desocupadas de forma muy similar a la dama de nuestro juego. Hasta ahora nadie ha podido aclarar de forma estricta las conexiones entre ambas "damas"; sus características, su movilidad, su potencial, etc, las hacen muy similares. ¿ Cómo viajó de la Península a Turquía la "dama" ? Con toda probabilidad según mi opinión, fueron los judíos españoles, denominados "Sefarditas", quienes lo introdujeron, no sólo en Turquía, Palestina y el Norte de Africa - zonas que ya mencioné anteriormente y que fueron refugio tras su expulsión -, sino incluso en Kenia y la propia Polonia, lugares donde también se asentaron y en los que existen variedades similares de este juego.

2.5 El juego de marro o marro de punta

La palabra "marro", de probable origen catalán, está relacionada con el verbo "marrar", es decir "desviar", "faltar", "fallar", etc. Dado que a los falsos judíos conversos se les llegó a denominar "marranos", Sebastián de Covarrubias (16) sugiere que el nombre de este juego podría estar relacionado con ellos, sería el "juego diferente o no importante" o "el juego de los judíos". De cualquier modo el juego del marro encerraba, al igual que el del alquerque, una cierta colectividad de juegos con variaciones de tres, nueve y doce piezas. Sin embargo el nombre antiguo del juego de damas "marro dc punta" indicaba ya un juego especial de la colectividad de juegos de marro. La adición "de punta" querría decir algo como "angulo". Para clarificar mejor el sentido de esta adición leemos el manuscrito de Alfonso X el sabio que dice(17) " *Los alfiles saltan a tres casas en pospunta a semejanfa de los elefantes que traién entonces los reyes, . . .* " Así puedo concluir que el juego de marro de punta no es otra cosa que mover las piezas diagonalmente.

2.6 Los Judíos

La expulsión de los judíos de suelo español, medida oportuna para algunos, injusta y perjudicial para la mayoría, se produjo como consecuencia natural dc la política iniciada por el establecimiento de la Inquisición. Sin embargo, hasta el año 1492, los Reyes Católicos observaron una respetuosa y casi protectora actitud hacia sus comunidades, sin atisbo alguno de antisemitismo. En cambio, en atmósferas como la de la propia Iglesia, los consejeros reales y algunas capas sociales, la animadversión hacia ellos se hacía cada vez más intensa. Hacia 1483, la Inquisición hizo desaparecer las últimas aljamas de Sevilla, Cádiz y Córdoba. Fernando e Isabel prefirieron entonces la unidad religiosa, a pesar de presentir el perjuicio económico que tal medida ocasionaría. Evidentemente se brindó a los judíos la posibilidad de incorporarse a la comunidad cristiana a través de la conversión. En 1492 se produjo el ultimatum: *"abandono de las tierras o bautismo";* la inmensa mayoría de la comunidad semita, dando verdadero ejemplo de unidad y conciencia religiosa, prefirió cl amargo exilio. Se ignora el número de expulsados, pero se sabe que al iniciarse la última década del siglo XV había en España entre 250 y 300.000 judíos (18), de los que aproximadamente se convirtieron unos 50.000. Su éxodo se asemeja mucho a una masiva emigración. La mayor parte de los judíos "castellanos" pasaron a Portugal y de allí a Africa, en donde se reunieron con otros llegados directamente por mar; se extendieron por diferentes zonas del continente negro (tristemente en Marruecos se les sometió a un sin fin de vejaciones). Algunos de ellos fueron a Inglaterra, Flandes, Polonia, etc., otros embarcaron en Cartagena y en diversos puertos levantinos engrosando la colonia de hispano-parlantes hoy denominada sefardita. Es evidente de cualquier modo, que tanto antes como después de la expulsión, la vida de los judíos constituye un aspecto fascinante de nuestra

historia. Desgraciadamente sabemos muy poco de ellos, ya que la bibliografía existente es escasa e inconexa, bien por el carácter carácter secreto que solía rodear todas sus prácticas, bien por el triste trato que la Inquisición aplicó a sus libros. En el año 1490, los inquisidores de la ciudad de Salamanca quemaron - junto al convento de S. Esteban -, unos 60.000 ejemplares entre libros y escritos de origen judío. Asimismo en 1497, La Suprema ordenó en Valencia que se recogiesen todos sus libros sobre medicina, cirugía y otras ciencias y artes.(19) Estos y otros expolios a su patrimonio cultural y científico, causados fundamentalmente por acción de la Inquisición, nos impiden profundizar en el verdadero conocimiento del saber judío.

Aunque dicho éxodo semita privó a la comunidad hispana de uno de los pilares básicos de su edificio cultural, es evidente que el número de conversos no fue, tal como he indicado anteriormente, escaso. Esta más reducida comunidad semita continuó confiriendo una peculiar personalidad al pensamiento y la ciencia dc nuestro país. El conocido filólogo y escritor holandés Erasmo afirma que a principios del siglo XVI España es para Europa un país extraño, en el que lo cristiano se mezcla en gran medida con lo semita. La semitización en tierras españolas aparece plasmada en frases como:
" . . . *en España apenas hay cristianos. . .* " o" . . . *estáis atestados de judíos......" o " los judíos abundan en Italia." (zona española).* (20)

Las personalidades conversas, a las que se otorgó un trato verdaderamente preferente siguieron dominando, de algún modo, el mundo dc la política y las finanzas, haciéndose esto más palpable a medida que transcurre el siglo XVI. Sus medios y su capacidad cultural me hacen suponer que los conversos se encontraban en una situación favorable para la confección y publicación de nuevos libros.

De cualquier modo, existe un gran vacío histórico respecto al tema que nos ocupa durante casi todo el último cuarto del siglo XV, vacío que afecta no sólo al juego de las damas, sino al propio ajedrez. Juan de Lucena, dedicado a la impresión dc libros hebreos, huye a Portugal tras el establecimiento de la Inquisición (los Lucena parecen ser conversos). Un familiar, Luis de Lucena escribió en 1496 uno de los primeros libros de ajedrez (21), dedicando su obra al príncipe Juan. Se trata de una valiosa obra cuya realización, debido al reducido número de ejemplares, fue enormemente costosa. Es evidente que la obra de Luis de Lucena debía tener ciertos elementos interesantes y atrayentes, ya que de otro modo a dicho libro le hubiese esperado sin duda la hoguera. En él se confiere ya a la "reina" del ajedrez un aspecto más sólido y poderoso, ¿ simbolizando tal vez el enorme poder de la Reina Católica ?. Entre los onversos aún se mantenían ciertas castas, casándose entre sí los miembros de las familias dc más abolengo (es el caso de los Cortés, Terogins, Fortezas, Valls, etc,).22 Algunos miembros de estas familias fueron los autores de la mayor parte de los libros referidos al juego de las damas, (es probable que Pedro Ruiz Montero o Lorenzo Valls, fuesen judíos). Asimismo algunas de las localidades de origen de los autores sobre este juego, tienen una enorme influencia semita - el propio Pedro Ruiz Montero era de Lucena, Alonso Guerra de Osuna y Diego de Argomedo, presbítero de Jerez de la Frontera -. Antón de Torquemada, probablemente de origen judío (emparentado con un tal Juan de Torquemada (23), converso que en el siglo XV fue general de la orden de los Jerónimos), y autor de un libro de damas en 1547, que sería destruido por el incendio de 1812 en la Universidad de Valencia.



LIBRO
DEL IVEGO
DE LAS DAMAS VVL-
garmente nombrado el
marro.

*Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural
de la ciudad de Cordoua, y vezino
de Lucena.*

Dirigido al muy Illustre señor don Pedro
de Castro.

CON PRIVILEGIO.

Impresso en Valencia en casa de Gabriel
Ribes. Año 1591.

A costa de Angelo Tabano mercader de libros

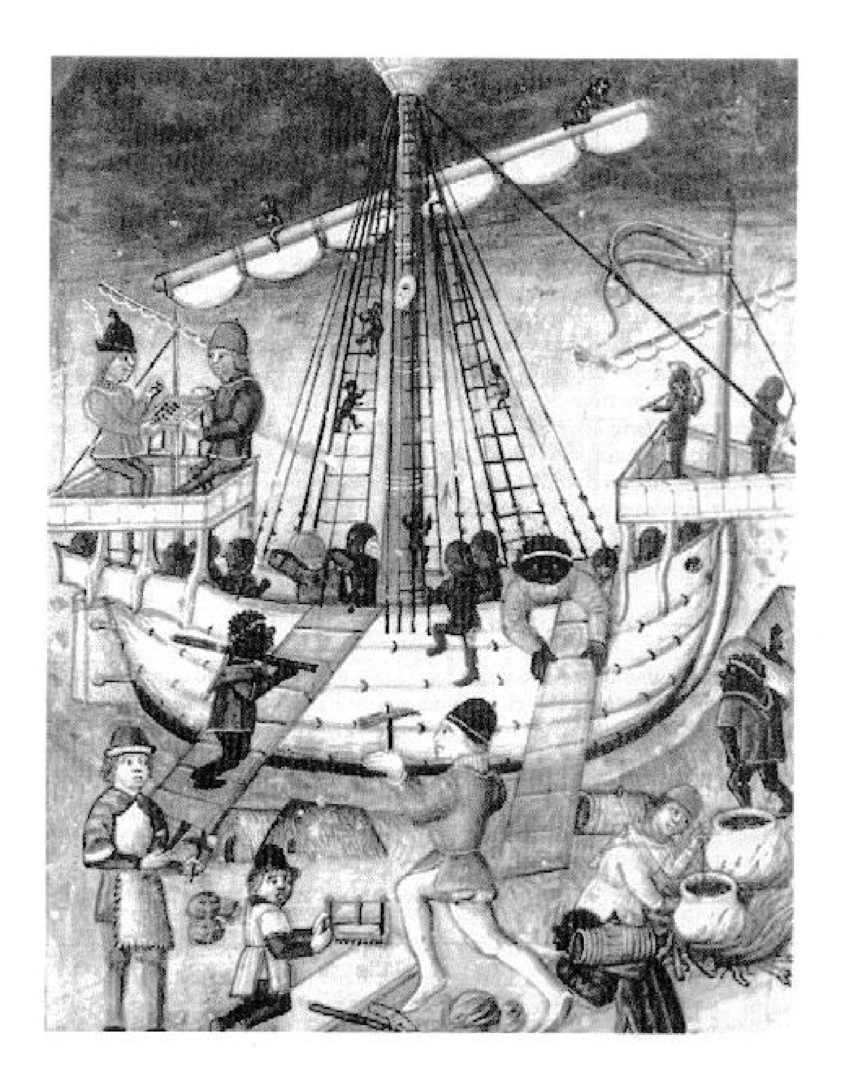
Portada del "Libro del Juego de las Damas"
(Pedro Ruiz Montero, Valencia 1591)

De cualquier modo se producen en este período un conjunto de incongruencias con respecto a los datos históricos, que provocan sobre la fecha del nacimiento del juego de las damas, una profunda nebulosa. En primer lugar, la extraña ausencia de publicaciones referentes al ajedrez ya otros juegos similares y quizá precursores del de las damas, en un período cronológico que coincide con las etapas de control, depuración y expulsión de la comunidad judía en la Península. En segundo lugar, resulta inexplicable que muchos autores cristianos del siglo XVI se refieran constantemente a su origen romano, ya que no existe absolutamente ninguna constancia escrita de este hecho.

¿Porqué no se menciona en ninguna publicación de la época la transformación que sufre el andarraya, transformándose en un nuevo juego: Marro de punta?
¿Pretendía ocultarse que una actividad, dc enorme difusión popular, tenía por creadores a los judíos? Si bien no puedo contestar estas preguntas con precisión, al menos actualmente, sí me han servido de punto dc partida, junto con un gran número de consideraciones estrictamente técnicas, para elaborar una particular hipótesis sobre el origen o nacimiento del que actualmente conocemos como juego "de las damas".

2.7 El renacimiento

Para comprender mejor los antiguos autores de libros de damas y su aparente hipótesis (24) de que cl juego era de origen romano o griego es necesario escribir algo sobre el "Renacimiento". El Renacimiento consistió en una prodigiosa expansión de la vida en todas sus formas, que, en conjunto, alcanzó sus más altas manifestaciones dc 1490 a 1560, sin que quedara estrictamente delimitado entre ambas fechas. Entonces los europeos experimentaron un poderoso aflujo de vitalidad y toda la civilización del continente quedó transformada. El principal foco del humanismo español - en cuya difusión se distinguió mucho Valencia por sus contactos con la corte italiana de Alfonso V el Magnánimo - fue la universidad dc Alcalá de Henares, fundada en 1508 por el cardenal Cisneros. En Alcalá se congregaron los mejores humanistas españoles y muchos extranjeros, y produjeron obras de tan alto nivel científico como la Biblia Políglota, edición monumental de la Biblia en hebreo, griego, caldeo y latín, con gramáticas y vocabularios (1517).



Entre 1475 y 1500 "El juego de andarraya" en Valencia? Una reproducción en blanco-negra de una miniatura del manuscrito MS Douce 353 en posesión del "Bodleian Library", Oxford, Inglaterra. (Con autorización del "Het Nieuwe Damspel")

2.8 El humanismo en España en el siglo XV

Por lo tanto en el aspecto cultural, y en virtud de buena parte de los hechos aludidos, se amplia y perfecciona cl conocimiento dc la antigüedad grecolatina que afecta no sólo a las letras, sino a direcciones del pensamiento e intenciones políticas. Influye en este crecimiento del saber clásico la decidida protección de los Reyes Católicos y la llegada a España de grandes maestros italianos. La conquista de Granada había planteado el problema de que los moros de aquel reino usasen la lengua castellana; para ellos, su primer Arzobispo, fray Hernando de Talavera, impulsó, bajo la dirección del fraile Pedro de Alcalá, la publicación en 1505 de una Diccionario hispano-árabe.

Elio Antonio de Nebrija, figura cumbre del Humanismo español en la época de los Reyes Católicos ya quien se debe la definitiva introducción de la ciencia filológica en España, nació en Lebrija (Nebrissa en latín), provincia de Sevilla, probablemente en 1444.Cuando Nebrija terminó su Gramática en el año 1492, fue a mostrársela a la Reina acompañado de su amigo fray Hernando de Talavera, entonces obispo de Avila. Todavía no había sido descubierto el Nuevo Mundo, pero Nebrija parecía ya presentirlo. "El propósito de una gramática vulgar era cosa tan nueva", según dice Menéndez Pidal, que la Reina le preguntó cuál era la utilidad de aquella obra, y Talavera respondió por él con las palabras que hubiera empleado el propio Nebrija y que éste repite en el prólogo de su libro refiriendo la anécdota:

"El tercer provecho deste mi trabajo puede ser aquel que cuando en Salamanca di la muestra de aquesta obra a Vuestra Real Majestad e me preguntó para que podía aprovechar, el mui reverendo padre obispo de Avila me arrebató la respuesta e respondiendo por mí dixo, que después que Vuestra Alteza metiese debaxo de su iugo muchos pueblos bárbaros e naciones de peregrinas lenguas e con el vencimiento aquellos tenían necessidad de recibir las leyes quel vencedor pone al vencido e con ellas nuestra lengua, entonces por este mi Arte, podrían venir en el conocimiento della, como agora nosotros deprendemos el Arte de la Gramática Latina por deprender el Látin ".

2.9 España a finales del siglo XV

Cuando estudiamos la historia de España vamos cayendo de una sorpresa a otra. Vemos que en 1492 el periodo español como la nación de "líder" : empezó con tres sucesos en el año 1492 por Ferdinand de Aragón e Isabel de Castilla:

1. - Los dos monarcas finalmente conquistaban la última fortaleza de los moros en Granada en 1492, con lo que la Reconquista era completa.

2. - En este mismo año los soberanos españoles expulsaron a los judíos.

3. - También en 1492, Cristobal Colón, con la bendición de Ferdinand e Isabel, se preparaba para un viaje extremadamente importante, el cual resultó con el descubrimiento del Nuevo Mundo y el extenso Imperio Ultramarino español.

Alrededor del año 1494, época en la cual Cristobal Colon había descubierto recientemente América, España con Isabel de Castilla era el país mas poderoso del mundo y se apresuraba a demostrarlo al mundo entero mediante actividades políticas, económicas y también culturales. A partir de 1493 la Reina, libre de las preocupaciones dc la guerra, se entregaba ahora a las actividades que eran tan dilectas de su padre, transformándose en una protectora generosa de todas las ciencias y las artes. Estimuló los primeros pasos de la botánica y de la zoología. Alonso de Córdoba le dedicó sus tablas astronómicas, y, bajo el patronato del tutor del príncipe Juan, el obispo Diego de Deza, el célebre astrólogo judío Abrahán Zacuto preparó en su "Almanach Perpetuum", con tablas del Sol, la Luna y las estrellas, que usó Colon en sus viajes



Isabel la Católica, dibujo del siglo xv

Los estudios de medicina prosperaron, y el rey y la reina fundaron grandes hospitales en Granada, Salamanca y Santiago. Uno de los tutores del príncipe Juan inauguró un vasto campo en los estudios de arqueología y formó una colección de inscripciones, mientras el profesor Antonio de Nebrija estudiaba en Mérida los circos romanos.

Isabel y Fernando fundaron varias universidades, las más importantes de las cuales fueron las dc Salamanca y Alcalá de Henares, donde enseñaron algunos de losmás notables humanistas del Renacimiento. Los estudios superiores se hicieron tan populares, que el gran erudito Erasmo pudo escribir: " *Los españoles han alcanzado tal encumbramiento en literatura, que no sólo provocan la admiración de las naciones más cultas de Europa, sino que además les sirven de modelo* ". (25)

Así fue como en esta época se entró en la Edad Moderna. Vemos cambios intelectuales en el juego de las damas, pero también en su precursor el ajedrez. Ahora también comprendemos mejor porque Luis de Lucena dedicó su libro de ajedrez al príncipe Juan, el hijo de los reyes católicos.

2.10 Hipótesis: sobre el origen del juego de las damas y la nueva dama poderosa.

Entre los años 1492 y 1495 se configuró en suelo español el juego de las damas; cuyo origen se fundamenta en una combinación entre el juego del andarraya, la figura de "la nueva dama poderosa" y el tablero de ajedrez. Es de suponer que en el Reino de Valencia se originó el nuevo juego llamado Marro de punta, porque los primeros 3 libros de damas fueron todos impresos allí. Además Pedro Ruiz Montero en el prefacio de su libro dice:

(26) "*En Valencia más que en ningun otro lugar, me ha parecido imprimir lo que he alcanzado, porque en ella y en su reino más que en las otras provincias y reinos, que he andado, he visto y tratado diestros jugadores"*.

En una primera etapa, el antiguo alquerque (posiblemente a doce, ya existente en los siglo XIII y XIV) debió dar paso a otro "juego sobre rayas", que cuando comenzó a ser practicado pasó a denominarse andarraya, presentando ya cierta similitud con el actual juego de las damas. Posiblemente en el inicio se jugó sobre un tablero con rayas, igual como hoy en día aún se juega en las Filipinas. Unas veces con la diagonal a la izquierda - al estilo inglés - y en otras ocasiones a la forma más antigua - al estilo español - con la diagonal a la derecha.

Dada la escasa versatilidad de andarraya y sus deficientes posibilidades de desarrollo "científico", el juego se transformó entre los años 1492-1495, mediante la introducción de la capacidad de promocionar los peones que una vez coronados se dono minaban "damas" . Gracias a este cambio fundamental

adquirió una dimensión absolutamente particular, con personalidad propia, pasando a denominarse "Marro de punta". Resulta curioso como tras dicha "coronación" que confería al "peón" una enorme fuerza, se le denominase "dama" y no "rey" o "señor" o "caballero". Este hecho parece sugerir -al menos para mi- un "halago" a la enorme influencia que en todos los aspectos de la vida nacional ejercía la Reina Isabel la Católica.

Si andarraya, y el marro de punta no hubiesen tenido ninguna relación con el juego de las damas, hubiera sido lógico a mi entender, que se hubieran seguido practicando en nuestro país paralelamente a nuestro juego. Sin embargo no sucede así, y tanto el andarraya como el marro de punta desaparecen como tales, no existiendo datos bibliográficos que prueben lo contrario. De hecho, en la actualidad no se practican y además son desconocidos popularmente.

Al nacer el juego de las damas a través de una importante transformación sucesiva de los dos juegos mencionados anteriormente (alquerque, andarraya) aún contiene, evidentemente, diversos elementos que proceden de ambos. En concreto respecto al más antiguo de ellos, el alquerque "de doce", son los siguientes:

- La cantidad de piezas (dos veces doce piezas)
- la posición inicial de las piezas
- la forma de comer diagonalmente
- la forma de "soplar" las piezas
- el color de las piezas blancas y negras

Resulta necesario, para corroborar históricamente un determinado acontecimiento, la existencia de pruebas testimoniales de tipo directo o bibliográfico. Con respecto a estas últimas puedo afirmar que las primeras publicaciones y manuscritos que se realizan en el mundo conocido sobre las damas son de origen español, sus principales ejemplos son: Antonio de Torquemada (27) en 1547 y Pedro Ruiz Montero en

1591. Por otra parte, la literatura europea existente al respecto, se refiere en sus alusiones al juego de las damas (siempre después de tales fechas y ya en el siglo XVII) como "juego a la española". La diferencia cronológica entre los años en que posiblemente se creó el juego y las primeras publicaciones sobre el mismo es, como hemos podido apreciar, de aproximadamente medio siglo, hecho que se refleja como lógico y congruente si observamos el refinamiento y dificultad ya mostrados en las descripciones que se ofrecen en tales documentos, sobre todo en los finales y finales con damas. Esta perfección exigía lógicamente tal período en su estudio y desarrollo.

No hemos de olvidar asimismo, la inherente relación entre la figura de la nueva "dama" que se crea en esta misma época en el juego del ajedrez y la figura de la "dama" o "peón coronado" en el de las damas, lo que implica la existencia de elementos comunes entre ambos juegos:

- el tablero
- el nombre de "peón" que reciben las piezas
- el movimiento de dichos peones es similar al del ajedrez: únicamente hacia adelante
- las piezas comen de modo semejante al peón de ajedrez: únicamente hacia adelante
- la dama se mueve y come durante las jugadas hacia adelante y hacia atrás a lo largo de las casillas desocupadas
- la promoción de la pieza o peón a "dama" se efectúa en la octava línea del tablero
- el tablero, en el juego de las damas "a la española" se coloca de la misma forma, de tal modo que el primer cuadro a la derecha es de color blanco. Consecuentemente la diagonal más larga se encuentra a la derecha

Ajedrez (con la nueva dama) y damas tienen a mi entender un entronque común: un mismo origen, español, y posiblemente

del mismo Reino de valencia, fruto de la compleja, vasta y peculiar suma de culturas que se daban en nuestro suelo. No podemos olvidar en este sentido que se imprimió en Valencia en el año 1495 un libro de ajedrez de Francesch Vicent (28) y que también de esta época data el manuscrito valenciano de Scachs d'amor.
(29) La rápida divulgación por Europa del nuevo ajedrez durante el siglo XVI, debió ser simultánea a la de las damas en el mismo siglo y, posiblemente, los judíos de España tuviesen una activa participación en tal hecho en el siglo XVI.

Ya en una aportación a la revista damística holandesa "Het nieuwe Damspel" (2) se indicaba que España era el país "madre" de este juego y que al mismo tiempo fue introducido en diversos países de Europa por los propios españoles o gentes procedentes de España (judíos), como un ejemplo más de difusión cultural española en la Europa de los siglos XV y XVI.

La enorme e inestimable colaboración del español, damista y bibliófilo, el Sr. Víctor Cantalapiedra Martín de Valladolid, ha sido fundamental a la hora de elaborar una base históricamente sólida que permitiese argumentar cuanto hasta ahora he expuesto. El testimonio de historiadores de gran prestigio como los holandeses, Ir. Gerhard Bakker de Utrecht (30) y el Sr. Rob Jansen de Amsterdam, corroborando mi hipótesis en base a profundas investigaciones personales sobre este tema, puede servir de activo catalizador para revocar de forma definitiva la relativamente moderna idea de que fue en el sur dc Francia donde nació el juego de las damas, ¡nada más lejos de la realidad!

2.11 Bibliografía

- 1. Petzold, Dr. Joachim. Das Königliche Spiel, Die Kultur-geschichte des Schach, Verlag W. Kohl- hammer GmbII, Stuttart, Berlin, Koln, Mainz" 1987. Página 158.
- 2. Westerveld, Govert. Het Nieuwe Damspel, Número 2, 1987, página 29, Holanda.
- 3. Espasa Calpe S.A., Madrid. Enciclopedia Universal Ilustrada, 1926. Tomo 28, página 3075.
- 4. Alfonso X el Sabio, año 1283. Libro de Ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio, páginas 91-93
- 5. García Morencos, Pilar. Libro de Ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio, Editorial Patrimonio Nacional, Madrid, 1987. Página 47.
- 6. Bell, R.C., Board and Tablegames from many civilizations, Dover Publications, Inc. New York, 1979. Toma I, pagina 47
- 7. Murray, H.J.R. A history of Board-Games other than chess, Oxford, 1952. Página 65.
- 8. Kruijswijk, K.W. Algemene Historie en Bibliografie van het Damspel, G.B. Van Goor Zonen's Uitg. Mij. N.V., la Haya, 1966. Página 43-49
- 9. Stoep, Arie Van der. A history of draughts, Rockanje (Holanda), 1984. Página 77
- 10. Brunet y Bellet, José. El Ajedrez, Investigaciones sobre su origen, Barcelona 1891, página 205 y 356
- 11. Covarrubias, Sebastian de. 'Tesoro de la lengua Castellana o Española, Madrid 1611. (Editorial Alta Fulla, Barcelona, 1987, página 104)
- 12. Nebrija, Antonio de Diccionario Romance en latin, Salamanca, 1495. Reedición Real Academia Española, 1951.
    - Alquerque, calculorum ludus
    - Andarraia, calculorum ludus, NOVUM
    - Dama es casi señora: domina, NOVUM
- 13. Enciclopedia Universal Ilustrada, Europea-mericana, Espasa-Calpe, Madrid, 1929.
- 14. Het Nieuwe Damspel, Holanda. Número 1, 1980, página 18.
- 15. Bell, R.C., Board and Table games from many civilizations, Dover Publications, Inc. New York, 1979. Toma 1, pagina 73 y 74, Toma II, página 41.
- 16. Covarrubias, Sebastián de. Op. cit. 1987, página 791
- 17. Alfonso X el Sabio. Libro del Ajedrez, dados y tablas, 1283. Reedición Madrid, 1987, página, 245
- 18. Blázquez Miguel, Juan. Inquisición y Criptojudaísmo, Ediciones Kaydeda, Madrid, 1988. Página 37, 40.
- 19. Blázquez iguel, Juan. Op. cit. Páginas 53 y 116

- 20. Blázquez Miguel, Juan. Op. cit. Página 129.
- 21. Lucena, Luis de. Repetición de Amores de Axedres con Cl juegos de partido. Santander, 1494-1495.
- 22. Blázquez Miguel, Juan. Op. cit. Página 227.
- 23. Blázquez Miguel, Juan. Op. cit. Página 42.
- 24 Rodrigo Caro, Días geniales o lúdricos, 1626. Edición de Jean-Pierre Etienvre, Espasa-Calpe S.A., Madrid, 1978, página 198.
- 25. Walsh, W.T. Isabel la Cruzada. Colección Austral, Espasa-Calpe S.A. Madrid, 1963
- 26. Ruiz Montero, Pedro. Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro. Valencia, 1591
- 27. Torquemada, Antonio de. El Ingenio o juego de marro, de punta o Damas. Valencia, 1547
- 28. Francesch Vicent, Llibre dels jochs partits del scachs en nombre de 100. Valencia, 1495
- 29. Vinyoles, Narcís. Escacs d'amor, Valencia, (c. 1497). Edición de Antonio Ferrando Francés, Universidad de Valencia, facultad de Filología, Narcís Vinyoles i la seua obra, Valencia, 1978
- 30. Bakker, Gerard, Ir. Het Nieuwe Damspel, Número 2, 1987, página 42-46, Holanda

3 SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS.

Diagrama 8
Solución: 1. ….. 18-14 2. 24x31 22-18 3. 31x13 17-13 4. 10x19 17x3 tablas

Diagrama 9
Solución: 1. ….. 27-22 2. 16x30 22-18 3. 32x21 25x2 GN

Diagrama 10
Solución: 1. …. 21-17 2. 13x22 14-11 3. 7x14 28-23 4. 19x28 26x1 5. 28-32 31-28 6. 32x5 1x28 GN

Diagrama 11
Solución: 1. …. 23-19 2. 13x22 15-11 3. 6x15 19x12 4. 8x15 26x12 GN

Diagrama 12
Solución: 1. …. 18-13 2. 9x18 29-25 3. 20x27 31x6 GN

Diagrama 13
Solución: 1. 22-18 16x23 2. 18-13 9x18 3. 21x5 2x9 4. 30-27 23x30 5. 32-28 24x31 6. 29-26 30x21 7. 25x18 31x13 8. 17x3 GN

Diagrama 21
Solución: 1. 15-20 las negras ahora piensan ganar un peón y juegan 8-24 Ahora sin embargo sigue: 2. 2-6 24x15 3. 6-11 15x6 4. 3x26 GB

Diagrama 22
Solución: 1. 13-18 provocando que las negras intenten ganar un peón con 26-22
En tal caso sigue: 2. 12-16 22x13 3. 14-19 23x14 4. 16x30 GB

Diagrama 23
Solución: 1. 2-6 amenaza a ganar un peón con 6-10. Ahora las negras no pueden jugar 28-23 a razon de 15-19 y 6-11. Por lo tanto lo lógico es continuar con 1. …… 14-11. Las blancas tenían preparada una arrimadilla y siguen con: 2. 5-9 11x2 3. 4-8 2x20 4. 16x32 GB

Diagrama 24
Solución: 1. 1-5 las negras no pueden continuar con 13-10 2. 4-8 10x1 3. 2-6 1x12 4. 7x32 GB

Diagrama 25
Solución: 1. 18-22 (la única jugada que ahora tienen las negras es ahora 10-14) 30-27?? Y ahora ganan las blancas por: 2. 22-26 29x22 3. 9-13 17x10 4. 16-20 23x16 5. 7-12 16x7 6. 4x18 22x13 7. 5x30 GB

Diagrama 26
Solución: 1. 18-21 ahora no pueden jugar las negras 29-26?? 2. 15-19 25x18 3. 19-22 26x19 4. 11-14 19x10 5. 5x21 y las blancas entrarán en dama. GB

Diagrama 31
Solución: 1. 13-18! forzando a las negras a sacrificar un peón, puesto que tanto 29-25 o 21-17 pierden por 19-22, etc.

Diagrama 32
Solución: 1. 12-15 28-24 2. 15-19!! GB

Diagrama 33
Solución: 1. 12-16 28-23 o ? 2. 22-27 31x22 3. 6-11 15x6 4. 2x27 GB

Diagrama 34
Solución: 1. 10-13 21-17 forzoso 2. 4-8 17x10 3. 2-5 10x1 4. 11-15 1x12 5. 8x31 GB

Diagrama 35
Solución: 1. 7-11 23-20 2. 11-14 28-23 3. 14-18 GB

Diagrama 36
Solución: 1. 10-14 amenazando con 14-19 y 7-11 No pueden jugar las negras 27-22 por 13-18 y 14-19 y 6-10; tampoco pueden seguir con 21-17 a causa de 14-18 y 18-21!

Diagrama 39
Solución: 1. 11-14 28-24 o ? 2. 15-19 22x15 3. 12x28 GB

Diagrama 40
Solución: 1. 13-18 29-26 o? 2. 18-21 25x18 3. 14x30 23-19 4. 7-11 16x7 5. 30x3 GB

Diagrama 41
Solución: 1. 13-18 prohibe 23-20 por 19-22; tampoco pueden jugar 26-21, 17x26, 30x27 por 19-22! GB

Diagrama 42
Solución: 1. 11-15! Prohibe 26-21 por 23-17; 18-14 por 13-18 etc., y 19-14 por 15-19, etc.

Diagrama 43
Solución: 1. 12-16 19x12 2. 8x15 (impide 31-28 o 31-27 por 15-19, 22x6, 13x29, 6-2 y 29-15!) 2. …. 26-21 el único 3. 13-17! 31-28 (o 31-27) 4. 16-20 GB

Diagrama 44
Solución: 1. 12-15 19x12 2. 8x15 impide 26-21 por 15-20 y 7-11, así como a 27-23 por 15-19 y 7-11! Por lo tanto las negras tienen que sacrificar un peón mediante 14-11.

Diagrama 47
Solución: 1. 16-20 24x7 2. 4x20 25x18 3. 10-14 18x11 4. 6x29 GB

Diagrama 48
Solución: 1. 8-12 11x2 2. 10-14 2x22 3. 14x30 15x8 4. 30-26 24x15 5.26x12 GB

Diagrama 49 Autor: Juan Garcia Canalejas, 1650
Solución: 1. 2-5 26x17 2. 8-12 15x8 3. 5-10 22x15 4. 10-13 17x10 5.6x29 GB

Diagrama 50
Solución: 1. 13-18 22x6 2. 2x20 20-25? 3. 5-10! 25x18 4. 10-13 17x10 5. 3-6 10x3 6. 4-7 3x12 7. 8x29 GB

Diagrama 51
Solución: 1. 12-16 30-26 ? 2. 6-10 26x19 3. 11-15 20x11 forzoso 4. 16-20 23x16 5. 5-9 14x5 6. 7x32 GB

Diagrama 52
Solución: 1. 12-15 13x6 2. 15-19 23x14 3. 11x25 GB

Diagrama 58
Solución: 1. 17-21 si 22x15, 21x30; si 26x17, 19x26 GB

Diagrama 59
Solución: 1. 19-23 27x11 2. 23x32 GB

Diagrama 60
Solución: 1. 10-13 22x6 2. 13x29 GB

Diagrama 61
Solución: 1. 12-15 22x6 2. 15x31 6-3 2. 31x8 GB

Diagrama 62
Solución: 1. 23-19 22x6 2. 19x28 31x24 3. 2x11 9x2 4. 11-15 2x20 5. 16x30 Gb

Diagrama 63
Solución: 1. 18-22! 27x18 2. 3-7 20x11 3. 3x30 GB

Diagrama 83
Solución: 1. 13-18 22x13 2. 10x26 30x21 3. 14-19 23x14 4. 16x30 GB

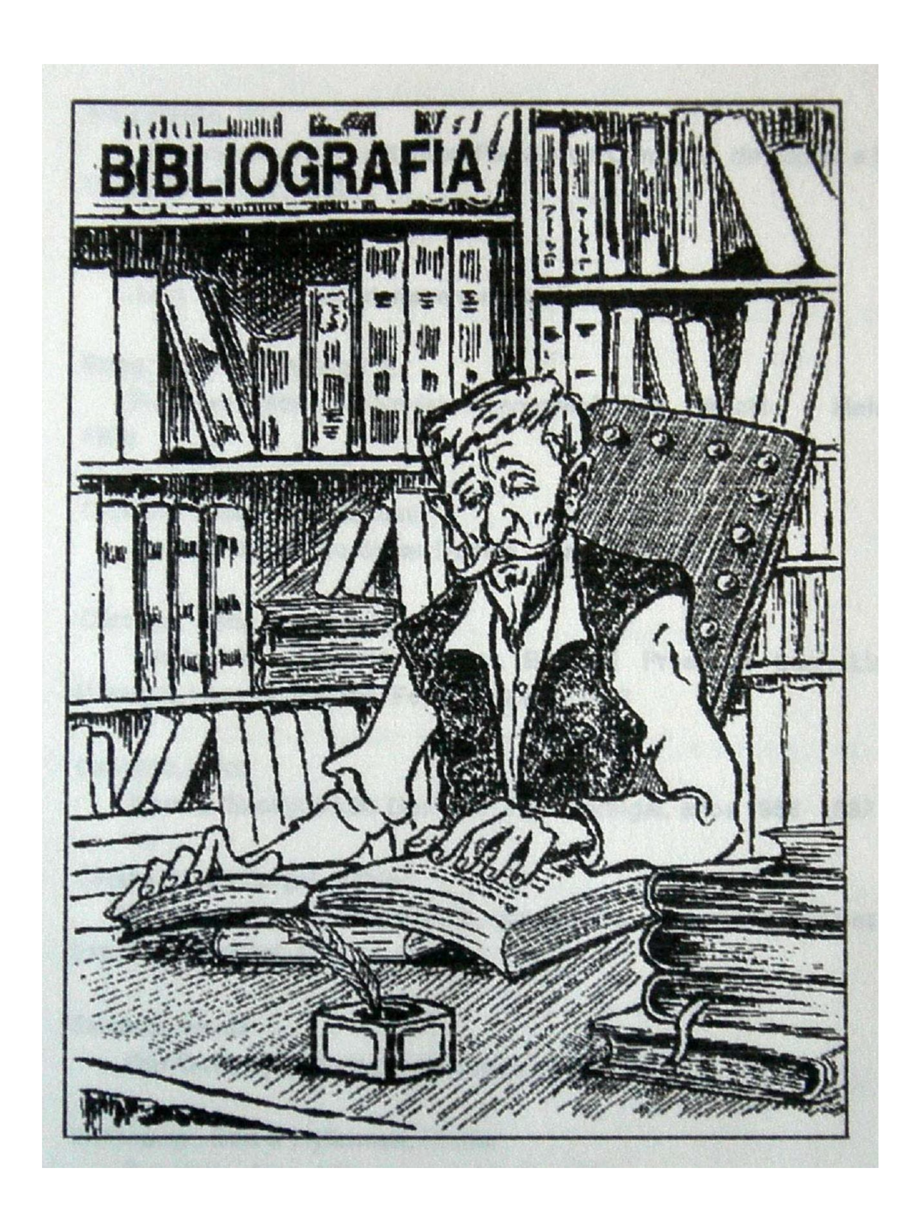
Diagrama 84 Autor: juan Garcia Canalejas, 1650
Solución: 1. 10-13 17x10 2. 1-5 10x1 3. 3-6 1x28 4. 6x31 GB

Diagrama 85
Solución: 1. 18-22 26x10 2. 17x26 30x21 3. 2-6 11x2 4. 4-7 2x20 5. 7x30 GB

Diagrama 86
Solución: 1. 2-5 24x15 2. 3-7 12x3 3. 10-13 3x10 4. 5x30 GB

Diagrama 87
Solución: 1. 16-20 23x16 2. 11-14 18x11 3. 7x23 28x19 4. 10-13 17x10 5. 5x23 GB

Diagrama 88
Solución: 1. 20-23 27x20 2. 11-14 18x11 3. 9x27 31x22 4. 6x24 GB


BIBLIOGRAFIA

4 BIBLIOGRAFÍA

Bakumenko, W. (1968). Manual do jogo de damas, papelivros – Comércio de Papéis e libros Ltda, Sáo Paulo.

Bergsma, Pieter (1985). Leer spelenderwijs dammen, KNDB – Holanda.

Boog, F., & Holstvoogd, E.(1970). Dammen. Stichting Televisie Academie Teleac. Utrecht – Holanda.

Carceles Sabater, Dr. Manuel (1904). Tratado del juego de las Damas, Madrid.

Carneiro, Sena (1978). Iniciaçáoao jogo das Damas, Editorial Presença Lda., Lisboa – Portugal, Livraria Martins Fontes, Brasil.

Carneiro, Sena (1956-1987). Revista "Enciclopédia Damista", Fafe – Portugal.

Cecina Rica y Fergel, Pablo (1759). Medula eutropella, calculatoria, que enseña a jugar a las Damas, con Espada y Broquel, Madrid.

Credner, Heinz (1886). Das Damesspiel, Leipzg – Alemania.

Dollekamp, Bert & Hylkeman, Hielke (1983). Dammen, Avro, Hilversum – Holanda.

Dollekamp, Bert (1985). Dammen op de basisschool, Uitgeverij Surprise, Groningen.

D'orio, Julius (1922). Mysteries of Dama, San Bernardino, California.

Garcez, Jose Carlos (1684). Libro nuevo, Juego de Damas, Madrid.

Garcia Canalejas, Juan (1650). Libro del Juego de las Damas, Zaragoza.

Kaplan Vladimir (1984). The tactics of American Pool Checkers, New York.

Keller, R. C. (1963). Prisma – damboek. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

KNDB (Federación Real Holandesa de Damas) (1978). Ideeén voor het werken met de jeugd. (Ideas para trabajar con la juventud).

Koeperman, I. (1970). Dammen met Koeperman. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Kuperman, Iser (1963). Uchisi Krati b sjaski, Rusia.

Lauwen, Piet (1985). Dammen met Jannes – Dammen voor beginners, Sijthof, Amsterdam.

Lees, James (1896). A complete guide to the Game of draughts, London.

Lozano Frau, Francisco (1872). Nuevo tratado del juego de Damas, Madrid.

Midwest Checkers (1987-1988). Revista americanana sobre el juego de damas.

Moya y Perez, Enrique (1875). Tratado completo del juego de Damas, Valencia.

Quercetano, Don Diego Cavallero del (1727). L'égide de Pallas ou Théorie et Pratique du Jeu de dames, Paris.

Rooy, L. De (1971). Damboek voor beginners. Het Spectrum, Utrecht – Holanda.

Ruiz Montero, Pedro (1591). Libro del juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

Soler y Rovira, Luis (1819). Armas contra la espada y broquel de Don Pablo Cecina Rica y Fergel, Madrid.

Valls, Lorenzo (1597). Libro del juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

Viergever, Ir. J. (1983). Composiciones finales de la literatura española, tomo 1, Amersfoort – Holanda.

Viergever, Ir. J. (1982-1983). Composiciones finales de la literatura rusa, tomos 2ª, 2B, 2C y 2D, Amersfoort –Holanda.

Wiersma, Harm (1987-1989). Dammen in opbouw, B.V. Uitgeversmaatschapij Tirion, Baarn – Holanda. 4 volúmenes.

Wiswell, Tom Wiswell (1973). The Science of checkers and draughts, A.S. Barnes and Co., Inc, Cranbury, New Jersey 08512.

Libros escritos por Govert Westerveld

Muchos de los libros, escritos en inglés, español y holandés se hallan en la Biblioteca Nacional de La Haya (Koninklijke Bibliotheek te Den Haag).

Nº	Year	Title	ISBN
01	1990 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero I Las Damas: ciencia sobre un tablero I. 132 pages. Lulu Editors.	84-7665-697-1 None
02	1992 2014	Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors. Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors.	84-604-3888-0 None
03	1992 2014	Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-3887-2 None
04	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, II Las Damas: ciencia sobre un tablero, II. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-3886-4 None
05	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, III Las Damas: ciencia sobre un tablero, III. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-4043-5 None
06	1992	Libro llamado Ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan de Timoneda. (Now not edited).	84-604-4042-7
07	1993 2014	Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-5021-X None
08	1997	De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en	84-605-6372-3

		moderne schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen. 329 pages. (Now not edited)	
09	1997 2014 2014	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Foreword: Prof. Dr. Juan Torres Fontes, University of Murcia. 900 pages. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 672 pages. Lulu Editors. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 364 pages. Lulu Editors.	84-923151-0-5 978-1-291-80895-7 978-1-29-80974-9
10	2001 2014 2014	Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. Foreword of Prof. Dr. Francisco Márquez Villanueva – University of Harvard – USA. 1004 pages. Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 552 pages. Lulu Editors. Blanca, “El Ricote” de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 568 pages. Lulu Editors.	84-923151-1-3 978-1-291-80122-4 978-1-291-80311-2
11	2004	Inspiraciones	Without publising
12	2004	La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In collaboration with José Antonio Garzón Roger. Foreword: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura. 426 pages.	84-482-3718-8
13	2006	Los tres autores de La Celestina.	10:84-923151-4-8

	2009	Volume I. Foreword: Prof. Ángel Alcalá – University of New York. 441 pages. (bubok.com) Los tres autores de La Celestina. Volume I. 441 pages (bubok.com)	None
14	2007 2014 2014	Miguel de Cervantes Saavedra, Ana Felix y el morisco Ricote del Valle de Ricote en "Don Quijote II" del año 1615 (capítulos 54, 55, 63, 64 y 65. Dedicated to Prof.Francisco Márquez Villanueva of the University of Harvard. 384 pages. El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume I. 306 pages. Lulu Editors El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume II. 318 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-5-6 978-1-326-09629-8 978-1-326-09679-3
15	2008	Damas Españolas: El contragolpe. 112 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-9-2
16	2008 2015	Biografía de Doña Blanca de Borbón (1336-1361). El pontificado y el pueblo en defensa de la reina de Castilla. 142 pages. Biografía de doña Blanca de Borbón (1336-1361). 306 pages. Lulu Editors	10:84-923151-7-2 978-1-326-47703-5
17	2008	Biografía de Don Fadrique, Maestre de la Orden de Santiago (1342-1352). 122 pages. Biografía de Don Fadique, Maestre de la Orden de Santiago. 228 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-6-4 978-1-326-47359-4
18	2008 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. (Now not edited) Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. Ebook (bubok.com)	10:978-84-612-604-0-9 None
19	2008 2015	El reino de Murcia en tiempos del rey Don Pedro, el Cruel (1350-1369). 176 pages El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro I el Cruel (1350-1369). 336 pages. Lulu Editors	13:978-84-612-6037-9 978-1-326-47531-4
20	2008	Los comendadores del Valle de	13:978-84-612-

	2015	Ricote. Siglos XIII-XIV. Volume I. 178 pages Los Comendadores del Valle de Ricote. Siglox XIII-XIV. 316 pages. Lulu Editors.	6038-6 978-1-326-47485-0
21	2009 2015 2015	Doña Blanca y Don Fadrique (1333-1361) y el cambio de Negra (Murcia) a Blanca. 511 pages. De Negra a Blanca. Tomo I. 520 pages. De Negra a Blanca Tomo II. 608 pages Lulu Editors	13:978-84-612-6039-3 978-1-326-47805-6 978-1-326-47872-8
22	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume III. 351 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Los tres autores de La Celestina. Volume III. 424 pages. (bubok.com)	13:978-84-613-2191-9 None
23	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume IV. 261 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Tres autores de La Celestina. Volumen IV. 312 pages. Ebook (bubok.com)	13:978-84-613-2189-6 None
24	2010	El monumento del Morisco Ricote y Miguel de Cervantes Saavedra. 80 pages.	13:978-84-613-2549-8
25	2011 2012	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Foreword: Ramón Luis Valcárcel Sisa. (Now not edited) Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Ebook (bubok.com)	978-84-614-9221-3 None
26	2012	The History of Checkers of William Shelley Branch. 182 pages. (Now not edited).	None
27	2013	Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66911-4
28	2016	El tratado contra la carta del Prothonotario de Lucena. 182 pages. (Now not edited)	None
29	2012	La obra de Lucena: "Repetición de	None

		amores". 83 pages. (Now not edited)	
30	2012	El libro perdido de Lucena: "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo". 217 pages. (bubok.com)	None
31	2012	De Vita Beata de Juan de Lucena. 86 pages. (Ebook – bubok.com)	None
32	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume I. 357 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68772-9
33	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume II. 300 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68769-9
34	2013	Biografía de Amadou Kandié, jugador fenomenal senegal´s de las Damas entre 1894-1895. 246 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68450-6
35	2013	The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors	978-1-291-66267-2
36	2013	Het slechtse damboek ter wereld ooit geschreven. 454 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68724-8
37	2013	Biografía de Woldouby. 239 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68122-2
38	2013	Juan del Encina (alias Lucena), autor de Repetición de amores. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63347-4
39	2013	Juan del Encina (alias Francisco Delicado). Retrato de la Lozana Andaluza. 352 pages. Lulu Editors.	978-1-291-63782-3
40	2013	Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro). Propalladia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63527-0
41	2013	Juan del Encina, autor de las comedias Thebayda, Ypolita y Serafina. 92 pages. Lulu Editors	978-1-291-63719-9
42	2013	Juan del Encina, autor de la Carajicomedia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63377-1

43	2013	El Palmerín de Olivia y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors	978-1-291-62963-7
44	2013	El Primaleón y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors.	978-1-291-61480-7
45	2013	Hernando del Castillo seudónimo de Juan del Encina. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63313-9
46	2013	Amadis de Gaula. Juan del Encina y Alonso de Cardona. 84 pages. Lulu Editors	978-1-291-63990-2
47	2013	Sergas de Esplandián y Juan del Encina. 82 pages. Lulu Editors	978-1-291-64130-1
48	2013	History of Checkers (Draughts). 180 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66732-5
49	2013	Mis años jóvenes al lado de Ton Sijbrands and Harm Wiersma, futuros campeones mundiales. 84 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68365-3
50	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en moderne Schaakspel. Volume I. 382 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66611-3
51	2013	Alonso de Cardona, el autor de la Questión de amor. 88 pages. Lulu Editors.	978-1-291-65625-1
52	2013	Alonso de Cardona. El autor de la Celestina de Palacio, Ms. 1520. 96 pages. Lulu Editors.	978-1-291-67505-4
53	2013	Biografía de Alonso de Cardona. 120 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68494-0
54	2014	Tres autores de La Celestina: Alonso de Cardona, Juan del Encina y Alonso de Proaza. 168 pages. Lulu Editors.	978-1-291-86205-8
55	2014	Blanca, una página de su historia: Expulsión de los moriscos. (With Ángel Ríos Martínez). 280 pages. Lulu Editors.	None
56	2014	Ibn Sab'in of the Ricote Valley, the first and last Islamic place in Spain. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15044-0
57	2015	El complot para el golpe de Franco. 224 pages. Lulu Editors.	978-1-326-16812-4
58	2015	De uitdaging. Van damsport tot topproduct. Hoe de damsport mij hielp voedingsproducten van wereldklasse	978-1-326-15470-7

		te creëren. 312 pages. Lulu Editors.	
59	2015	The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.	978-1-326-17935-9
60	2015	Your visit to Blanca, a village in the famous Ricote Valley. 252 pages. Lulu Editors.	978-1-326-23882-7
61	2015	The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37044-2
62	2015	The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37491-4
63	2015	The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37728-1
64	2015	Nuestro ídolo en Holanda: El senegalés Baba Sy campeón mundial del juego de las damas (1963-1964). 272 pages. (bubok.com).	None
65	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume I. 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-39729-6
66	2015	The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40364-5
67	2015	El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40451-2
68	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume II. 204 pages. Lulu Editors.	978-1-326-43862-3
69	2016	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume I. 316 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60212-3
70	2015	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60244-4
71	2015	Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese checkers player during his stay in France 1910-1911. 236 pages. Lulu Editors.	978-1-326-47291-7
72	2015	La Inquisición en el Valle de Ricote. (Blanca, 1562). 264 pages. Lulu	978-1-326-49126-0

		Editors.	
73	2015	History of the Holy Week Traditions in the Ricote Valley. (With Ángel Ríos Martínez). 140 pages. Lulu Editors.	978-1-326-57094-1
74	2016	Revelaciones sobre Blanca. 632 pages. Lulu Editores.	978-1-326-59512-8
75	2016	Muslim history of the Región of Murcia (715-1080). Volume I. 308 pages. Lulu Editors.	978-1-326-79278-7
76	2016	Researches on the mysterious Aragonese author of La Celestina. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81331-4
77	2016	The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors	978-1-326-81393-2
78	2016	The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81436-6
79	2016	Following the Footsteps of Spanish Chess Master Lucena in Italy. 284 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81682-7
80	2016	Historia de Granja de Rocamora: La Expulsión en 1609-1614. 124 pages. Lulu Editors.	978-1-326-85145-3
81	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel. Deel II. 384 pages. Lulu Editors.	978-1-291-69195-5
82	2015	The Spanish Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editores.	978-1-326-45243-8
83	2014	El juego de las Damas Universales (100 casillas). 100 golpes de al menos siete peones. 120 pages.	13-978-84-604-3888-0
84	2009	Siglo XVI, siglo de contrastes. (With Ángel Ríos Martínez). 153 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	978-84-613-3868-9
85	2010	Blanca, una página de su historia: Último enclave morisco más grande de España. 146 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	None
86	2017	Ibn Sab'in del Valle de Ricote; El último lugar islámico en España. 292 pages. Lulu Editors.	978-1-326-99819-6

87	2017	Blanca y sus hierbas medicinales de antaño. 120 pages. Lulu Editors.	978-0244-01462-9
88	2017	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume II. 300 pages. Lulu Editors	978-0-244-04257-8
89	2017	Muslim History of the Region of Murcia (1080-1228). Volume II. 308 pages. Lulu Editors	978-0-244-64947-0
90	2018	History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.	978-0-244-07274-2
91	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume I. 456 pages. Lulu Editores.	978-1-326-47888-9
92	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume II. 232 pages. Lulu Editores	978-1-326-47949-7
93	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume III. 520 pages. Lulu Editors.	978-0-244-65938-7
94	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume IV. 248 pages. Lulu Editors.	978-0-244-36089-4
95	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume V. (In press)	978-0-244-07274-2
96	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena), author of: Peregrino y Ginebra, signed by Hernando Diaz. 412 pages. Lulu Editors.	978-0-244-05324-6
97	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena) in Ferrara. 316 pages. Lulu Editors.	978-0-244-95324-9
98	2018	Propaladia Lucena	In Press
99	2018	Question de Amor Lucena	In Press
100	2018	My Young Years by the side of Harm Wiersma and Ton Sijbrands, Future World Champions – 315 pages. Lulu Editors.	978-0-244-66661-3
101	2018	The Berber Hamlet Aldarache in the 11th-13th centuries. The origin of the Puerto de la Losilla, the Cabezo de la Cobertera and the village Negra (Blanca) in the Ricote Valley. 472 pages. Lulu Editors.	978-0-244-37324-5

102	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo I. 172 pages. Lulu Editors.	978-0-244-38353-4
103	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo II. 148 pages. Lulu Editors.	978-0-244-08237-6
104	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo III. 176 pages. Lulu Editors.	978-0-244-98564-6
105	2018	La fabricación artesanal de papel en Negra (Blanca) Murcia. (Siglo XIII)	In Press
106	2018	La aldea bereber Aldarache en los siglos XI-XIII. El origen del Puerto de la Losilla, el Cabezo de la Cobertera y el pueblo Negra (Blanca) en el Valle de Ricote.	In Press
107	2018	Analysis of the Comedy and Tragicomedy of Calisto and Melibea	978-0-244-41677-5
108	2018	Diego de San Pedro and Juan de Flores: the pseudonyms of Lucena, the son of doctor Juan Ramírez de Lucena. Lulu Editors. 428 pages. Lulu Editors.	978-0-244-72298-2
109	2018	Dismantling the anonymous authors of the books attributed to the brothers Alfonso and Juan de Valdés. 239 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-790-96099 KDP Amazon
110	2018	Revelation of the true authors behind Villalon's books and manuscripts. 429 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-791-30458-4 KDP Amazon
111	2018	Doubt about the authorship of the work Asno de oro published in Seville around 1513. 225 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-03946-1 KDP Amazon
112	2018	Damas Españolas: Reglas y estrategia. Tomo I. 138 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-792-11849-4 KDP Amazon
113	2019	*El Lazarillo,* initiated by Lucena and finished by Bernardo de Quirós. 282 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-28591-1
114	2019	Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II. 150 pages. KDP Amazon Editors.	978-1-793-37764-7
115	2019		